10.2011 | 95

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI VI TÍNH

Chủ điểm

Game 3D DI ĐỘNG không kính

VTC Studio DỰ ÁN GAME thuần Việt

Warhammer 40.000 Space Marine ANH HÙNG KHÔNG GIAN

LIMBO Hành trình của bé con

Razer LẤN SÂN CONSOLE

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

VIETNAM ESPORTS CHAMPIONSHIP 2011

ĐẤU TRƯỜNG ESPORTS VIỆT

KHỞI NGHIỆP CÙNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ

TRÊN 500,000,000 VNĐ GIẢI THƯỞNG

ĐĂNG KÝ ONLINE: 1/8 - 1/9/2011

ĐĂNG KÝ VÀ XÁC NHẬN OFFLINE:
TẠI ĐỊA ĐIỂM THI ĐẤU VÒNG LOẠI
12 TỈNH THÀNH PHỐ

CHUNG KẾT 3 MIỀN:
MIỀN TRUNG: ĐÀ NẴNG, 2/10/2011
MIỀN BẮC: HÀ NỘI, 9/10/2011
MIỀN NAM: CẦN THƠ, 16/10/2011

CHUNG KẾT TOÀN QUỐC:
HÀ NỘI, 23/10/2011

Audition | THƯỜNG | BEAT UP

Đột Kích | ĐẤU ĐỘI 5 VS 5

FIFA ONLINE 2 | 1 VS 1 | 2 VS 2

VTC
Đơn vị tổ chức

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM

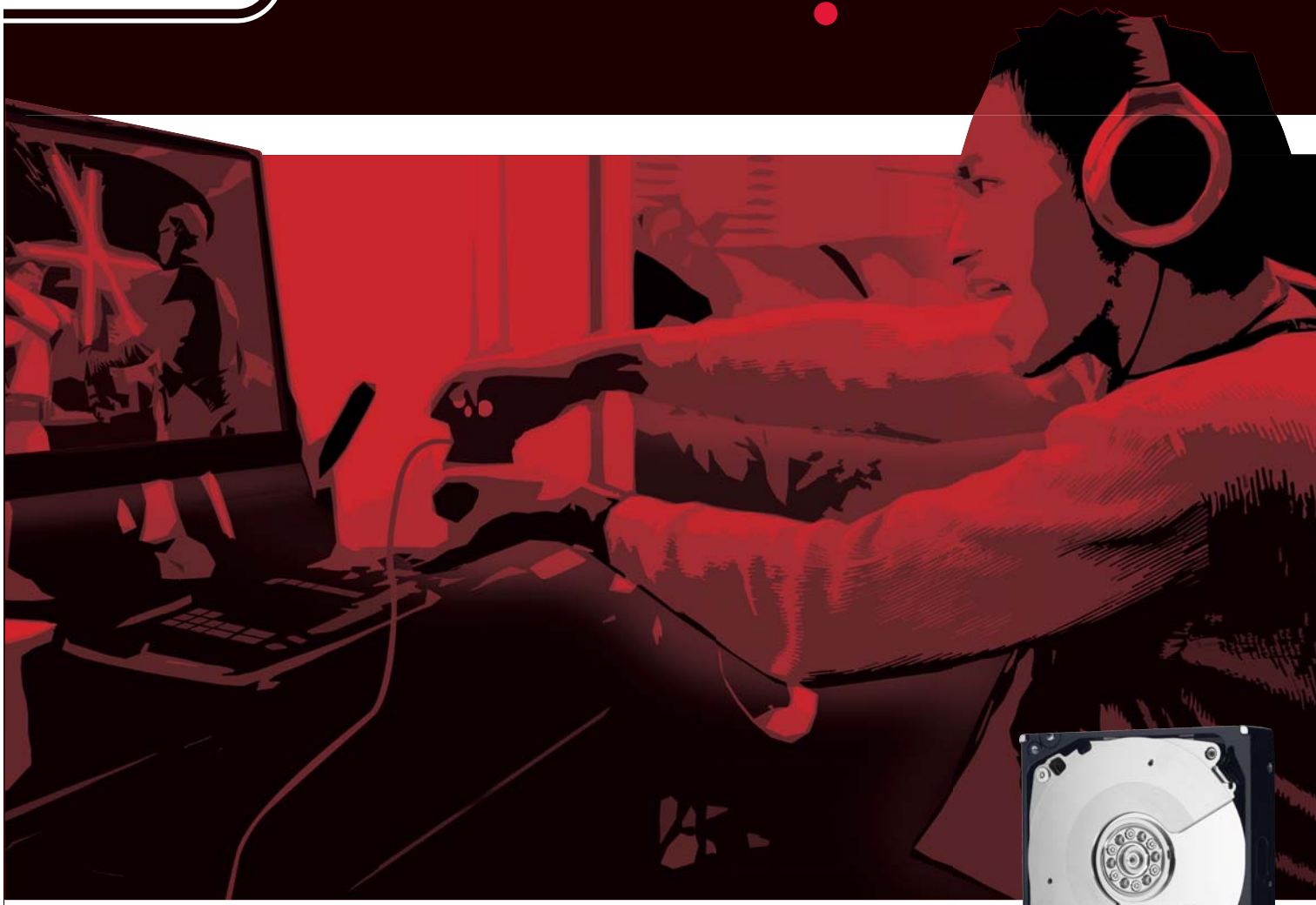
HTTP://VEC.GO.VN

Đơn vị bảo trợ

ĐỊA CHỈ: TÒA NHÀ VTC ONLINE - 18 TAM TRINH - HAI BÀ TRƯNG - HÀ NỘI
HOTLINE: 1900 1530. E-MAIL: HOTRO.VEC@VTC.VN

Không bao giờ là đủ

TỐC ĐỘ



WD Caviar® Black™
Desktop Hard Drives

Một máy tính chơi game tuyệt đỉnh hoặc PC cực mạnh sẽ cần gì: WD Caviar Black. Đĩa cứng luôn sẵn sàng với tốc độ 7200 RPM, cache lớn, dung lượng lên đến 2TB, bộ xử lý kép. Đĩa cứng được trang bị công nghệ đầu từ không chạm, vận hành cực mát, chống rung và chế độ bảo hành 5 năm. Dành cho những người dùng cần sức mạnh, tốc độ của WD Caviar Black là cực đỉnh.

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

AFASTOR
www.afastor.com.tw

CÔNG TY AFASTOR CORP
Nhà Phân Phối Khu Vực

VISCOM
think big do big

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
TP HCM: 23A Nguyễn Thị Diệu, Q. 3, TP HCM
ĐT: 08 6259 9599 **Fax:** 08 3920 0362
Đà Nẵng: 58 Trần Tống, Q. Thanh Khê, Đà Nẵng
ĐT: 0511 62590 599 **Fax:** 0511 3655 588
Hà Nội: 6 Lô 1A, Trung Yên 1, Q. Cầu Giấy, Hà Nội
ĐT: 04 6259 9599 **Fax:** 04 3783 4221
Website: *www.viscom.vn*

AMC

Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường
TP HCM: 8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940
Đà Nẵng: 73 Hàm Nghi, Đà Nẵng
ĐT: 0511 353 9839 **Fax:** 0511 353 9838
Hà Nội: 55 Trần Quang Diệu, Q. Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04 3747 5170 **Fax:** 04 3747 5169

MTC

Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** *www.mtc.com.vn*

Western Digital, WD, the WD logo, WD Caviar and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; Black is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Product specifications subject to change without notice. ©2009 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. One gigabyte (GB) = one billion bytes. One terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment.
2078-771078-A00

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang, Nguyễn Hoàng Tuấn,
Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An, Huy Khanh,
Lam Sơn, Phụng Hoàng, Ngọc Dung

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 10.2011 - SỐ 95

GIỚI THIỆU

25 "Nóng hổi mới ra lò"
28 Tropico 4 - Thiên đường miền nhiệt đới
30 Limbo - Limbo – Hành trình của bé con
32 Hard Reset - Nút thắt
34 Bastion - Hòn đảo Thần tiên
37 Warhammer 40000: Space Marine - Anh hùng không gian
40 Hector - Badge of Carnage Episode 2 - Thám tử bụng phệ
42 Deus Ex Human Revolution - Cách mạng tiến hóa
44 Gatling Gears - Thế hệ súng "giật"
46 From Dust - Khởi nguồn cát bụi
48 Pirates Of Black Cove - Cướp biển vịnh Đen
49 Fit in Six - Toàn thân cân đối
50 Dead Island - Đảo sinh tồn
52 Wii Play: Motion - Chuyển Động Cùng Wii
54 Super Sonic Racer - Đường Đua Siêu Thanh
55 Way of The Sumurai Portable - Con đường võ sĩ đạo
56 Những tựa game iPhone đáng chơi
57 Những tựa game giải đố đáng chơi trên nền Android

SẮP PHÁT HÀNH

58 Game mới trong tháng tới
62 Pro Evolution Soccer 2012: Bản thử nghiệm

DÒNG CHẢY GAME

6 Tin thế giới
7 Tin trong nước
8 chủ điểm Game di động 3D không kính
14 Cộng đồng Game thủ đang cần gì?
15 Người làm game phải hướng đến cộng đồng
17 Tô Đức Quỳnh và truyền thuyết MU
18 VTC Studio và dự án game thuần Việt

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp kinh doanh hiệu quả
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

SAMSUNG

FULL HD

Màn hình máy tính 3D LED

Hình ảnh trung thực hơn.
Giải trí ưu việt hơn.

Màn hình máy tính Samsung 3D LED Series 9 thiết lập một chuẩn mực hoàn toàn mới về trải nghiệm hình ảnh và nội dung 3D. Tấm nền Ultra Clear Panel, công nghệ xử lý hình ảnh 3D HyperReal Engine, bộ chuyển đổi nội dung từ 2D sang 3D dễ dàng cùng với kính 3D chủ động cho phép bạn thoải mái xem phim và chơi game 3D với chất lượng hình ảnh sống động như thật.

Ultra Clear Panel | HYPER REAL 3D ENGINE | 2D 3D | Photo Accuracy 100% | 120Hz REAL

Điện thoại miễn phí toàn quốc: 1800-588-889 | www.samsung.com.vn

ĐIỆN ẢNH

20 Thanh Xà Bạch Xà
20 Vườn thú tình yêu
21 Đổi vai

ÂM NHẠC

19 Laura Intravia - Nữ nghệ sĩ đa tài

CỜ

22 Heroes of Might & Magic the Board Game - Anh Hùng Chiến Kỷ
24 Zooloretto - Xây dựng sở thú

PHẦN CỨNG

63 Hiệu năng cao, hoạt động êm
64 Razer lấn sân sang Console
66 Điệu rock cho bo mạch gosu - Vừa cho máy game phổ thông

TRỢ GIÚP

67 Hỏi đáp
68 "Mổ xẻ" một máy chơi game cao cấp

SÂN GAME

70 Ai: Không thông minh cũng... khó

HONDA
The Power of Dreams

Be U with Honda

VISION

Fully satisfied every day

Thỏa ước ao - Vui ngày mới

Niềm vui mỗi ngày thêm trọn vẹn cùng người bạn mới. Một **thiết kế làm hài lòng** bao người. Một tiện ích đáp ứng mọi nhu cầu với **hộc đựng đồ rộng tới 18 lít.** Một hệ thống **phun xăng điện tử (PGM-FI)** giúp tiết kiệm nhiên liệu hiệu quả. Một thiết kế luôn khiến bạn vững tâm mọi lúc mọi nơi nhờ **bánh xe 14 inch với lốp không săm** và hệ thống **phanh kết hợp (Combi Brake).** Một động cơ lướt êm ái trên mọi nẻo đường luôn trong tầm tay bạn. Hãy cùng VISION tận hưởng từng khoảnh khắc cuộc sống ngay hôm nay!

Be U Cuộc thi 2011

Hãy cùng Noo "vi vu" đến **"Cuộc thi Be U 2011"** do Công ty Honda Việt Nam tổ chức để "chấm điểm" những màn thi đấu âm nhạc gây cấn, giao lưu với dàn sao Việt xinh lung linh và trúng giải thưởng giá trị!

- **02/10/2011 tại Nhà Thi Đấu Quân Khu 7 (Tp. HCM)**
- **09/10/2011 tại Nhà Văn Hóa Lao Động (tỉnh Nghệ An)**

Lần đầu ra mắt !

VISION

NHB35 - Trắng Bạc Đen
R340 - Đỏ Bạc Đen
B206 - Xanh Bạc Đen
YR303 - Nâu Bạc Đen
Y192 - Vàng Bạc Đen
NHA69 - Đen Bạc

PGM-FI FUEL INJECTION | Combi Brake | HELMET-IN

2 Bảo hành năm hoặc 20.000km

Honda Việt Nam áp dụng **chế độ bảo hành: *2 năm hoặc 20.000km* cùng 6 lần** kiểm tra định kỳ miễn phí.

Hãy đội mũ bảo hiểm đúng cách vì sự an toàn của bạn

Công ty Honda Việt Nam - Phòng quan hệ khách hàng
Số điện thoại miễn phí: ▪1800555548 (VNPT) ▪18008001 (Viettel)

Website: http://www.honda.com.vn

HONDA

GIẢI DOTA 2 QUỐC TẾ: 1 TRIỆU ĐÔLA MỸ ĐÃ CÓ CHỦ

Sau 5 ngày thi đấu căng thẳng tại giải Dota 2 Quốc tế ở Gamescom 2011, đội tuyển Na'vi của Ukraine nhờ vào tinh thần đồng đội cùng lối đánh "kỷ luật" cao đã đánh bại đội tuyển EHOME của Trung Quốc để trở thành nhà vô địch với giải thưởng Dota trị giá lớn nhất từ trước đến nay 1 triệu đôla Mỹ (hơn 20 tỉ VNĐ). Trong khi đó EHOME ra về với vị trí á quân cùng phần thưởng trị giá 250.000 đôla Mỹ (hơn 5 tỉ VNĐ).

HAI BẢN CHƠI THỬ PES 2012 ĐƯỢC KONAMI CÔNG BỐ

Hai bản chơi thử của PES 2012 dành cho PC, PS3 và Xbox 360 đã được Konami công bố. Bản demo đầu tiên sẽ bao gồm 6 đội bóng: Manchester United, AC Milan, FC Porto, Napoli, Santos và Panarol. Người chơi có thể làm quen với hệ thống điều khiển mới trong các trận đấu dài 10 phút và chế độ chơi Challenge Training. Trong khi bản demo thứ hai phát hành sau đó sẽ có nhiều tính năng hoàn thiện gần như bản chính thức với các đội Tottenham Hotspur, Bayern Munich, Inter, Rangers, Club America và Sport Club Internacional. Konami cũng đã xác nhận ngày phát hành chính thức PES 2012 cho PC, PS3 và Xbox 360 là 14/10/2011, PSP và PS2 là 28/10/2011 và Wii sẽ là 04/11/2011.

WEBSITE KỶ NIỆM 25 NĂM LEGEND OF ZELDA

Nhằm kỷ niệm 25 năm ngày ra đời của tựa game hành động, phiêu lưu Legend of Zelda, Nintendo đã cho công bố trang web *http://zelda.nintendo.com.* Với nội dung phong phú từ lịch sử về vị anh hùng xứ Hylian hay bộ sưu tập hình nền tuyệt đẹp, đến các phiên bản Legend of Zelda mới được ra mắt tại E3 2011, Nintendo hy vọng trang web sẽ có được sự đón nhận nồng nhiệt từ các fan hâm mộ tựa game này.

FIFA STREET 4 ĐƯỢC EA CÔNG BỐ

Electronic Arts vừa công bố tựa game FIFA Street 4 dự kiến sẽ được phát hành vào đầu năm 2012 cho Xbox 360 và PlayStation 3. Phiên bản FIFA Street lần này sẽ làm sống lại series game bóng đá đường phố đã bị EA Sports bỏ quên từ phiên bản FIFA Street 3 năm 2008. Trò chơi cũng chạy trên engine của FIFA Soccer, nhưng sẽ tập trung vào phong cách hiện thực của bóng đá đường phố.

THE SIMS SOCIAL: GAME FACEBOOK PHÁT TRIỂN NHANH NHẤT

The Sims Social, trò chơi xã hội dựa theo tựa game mô phỏng cuộc sống nổi tiếng The Sims của EA và Playfish đã chính thức trở thành game xã hội phát triển nhanh nhất trên Facebook khi đạt được con số gần 30 triệu người chơi chỉ trong vòng 3 tuần kể từ khi game được ra mắt chính thức và khoảng một tháng sau khi phiên bản beta của nó được khởi động, trung bình mỗi tuần game có hơn 7,5 triệu người chơi mới đăng nhập.

GAMESCOM 2011: KỶ LỤC VỀ SỐ NGƯỜI THAM DỰ

Cologne, Đức nơi diễn ra Gamescom 2011 đã chứng kiến một con số kỷ lục về lượng người tham dự một sự kiện game, với hơn 275.000 người trong suốt 5 ngày. Tổng cộng đã có 557 nhà triển lãm tham dự Gamescom 2011 so với con số năm ngoái là 505, với hơn 300 trò chơi được giới thiệu từ gần 40 quốc gia trên toàn thế giới. Tại triển lãm cũng có hơn 5.000 đại diện phương tiện truyền thông từ hơn 50 quốc gia đến tham dự.

GIÁ PS3 CHÍNH THỨC GIẢM TRÊN TOÀN CẦU

Trong cuộc họp báo của Sony tại Gamescom 2011, giám đốc điều hành Andrew House đã chính thức công bố giảm giá PS3 trên phạm vi toàn cầu. Cụ thể là tại Mỹ, máy chơi game PS3 bây giờ sẽ có giá 249 đôla Mỹ (khoảng 5,2 triệu VNĐ). PS3 cũng được bán với giá còn 249 euros (khoảng 7,5 triệu VNĐ) tại châu Âu và 24980 yên (khoảng 6,7 triệu VNĐ) tại Nhật Bản. Các mức giá trên áp dụng cho phiên bản 160GB của PS3. Đây cũng được xem là lần giảm giá PS3 nhiều nhất từ trước đến nay.

BỐN CHƯƠNG TRÌNH TRUNG THU CHO 800 TRẺ NGHÈO

Quỹ Cộng đồng Người sử dụng Internet Việt Nam (VNIF), với sự góp sức của cộng đồng người sử dụng Internet, tham gia tổ chức 4 chương trình vui Trung thu cho hơn 800 trẻ em nghèo ở các vùng ngoại thành TP.HCM và Hà Nội. Bên cạnh các hoạt động vui chơi, các em còn được trao những món quà thiết thực như dép, sách. Nhằm khuyến khích học tập, 10 em học giỏi vượt khó cũng được quỹ VNIF trao học bổng với mỗi suất trị giá 1 triệu đồng.

FIFA ONLINE 2 LÀ GAME ESPORT VIRWSA CÔNG NHẬN

Theo công văn số 08/ĐTGT-VP về việc bảo trợ giải thi đấu Giải vô địch Thể thao Điện tử Việt Nam (VEC 2011), Hội Thể thao Điện tử Giải trí Việt Nam (VIRESA) thuộc Ủy ban Thể dục Thể thao (TDTT) do GS-TS Dương Nghiệp Chí làm đại diện đã đồng ý đứng tên là đơn vị bảo trợ. Ngoài ra, VIRESA đồng ý phê duyệt việc công nhận FIFA Online 2 là game eSport. Bên cạnh đó VIRESA đã trao chứng chỉ, cúp vô địch cho các VĐV có thứ hạng 1 đến 3 của FIFA Online 2. Theo đó, game thủ đứng đầu chế độ 1 chọi 1 và 2 chọi 2 của trò chơi sẽ được phong cấp Kiện tướng. Người đứng thứ hai và thứ ba sẽ được phong cấp VĐV cấp 1.

VEC 2011: TRỌNG TÀI CŨNG CẦN TÁI TẬP HUẤN

Nhằm chuẩn bị công tác tổ chức giải Vô địch Thể thao Điện tử Việt Nam 2011, Hội Thể thao Điện tử và Giải trí (VIRESA) đã tổ chức lớp tập huấn trọng tài eSports tại trường ĐH Thể Dục Thể Thao TP.HCM ngày 27/8/2011. Tham gia lớp học có khoảng 40 học viên, từng là trọng tài của các giải đấu eSports khác nhau. Sau khi hoàn thành khóa huấn luyện này, các học viên sẽ được Tổng cục Thể thao cấp thẻ Trọng tài Quốc gia trong thời hạn 1 năm. Trước đó, tại Đã Nẵng đã có 28 học viên tham gia lớp tập huấn.

SAMSUNG GIỚI THIỆU MÀN HÌNH 3D LED ĐẦU TIÊN

Ngày 13/9/2011, tại TPHCM Samsung đã công bố 2 màn hình máy tính LED 3D S27A950D (27 inch) và S23A750D (23 inch) và một màn hình LED có khả năng "thống nhất các kết nối" mang tên Central Station. MHMT Samsung 3D LED được tích hợp bộ xử lý 3D độc quyền, đầu phát sóng và kính 3D (hỗ trợ độ phân giải HD 1920 x 1080) cùng tính năng chuyển đổi 3D, nhờ đó người dùng có thể dễ dàng chuyển đổi bất cứ nội dung 2D nào sang định dạng 3D. Còn màn hình Central Station dùng 1 kết nối duy nhất không dây UWB với máy tính xách tay và "thẩu kết nối" mọi thiết bị khác như sạc pin, cắm loa, ổ cứng ngoài. Tuy nhiên, máy tính xách tay vẫn truy xuất và điều khiển được các thiết bị này.

SHOWBIZ - GAME ÂM NHẠC THUẦN VIỆT

Ngày 6/9, game online mạng xã hội do VTC Studio sản xuất đã mở cửa tại mạng Việt Nam *Go.vn* đón người chơi sau thời gian dài được công bố và chuẩn bị. Showbiz thuộc thể loại mini game giải trí âm nhạc thú vị. Người chơi sẽ được hóa thân thành một bầu sô thứ thiệt! Việc dàn dựng một chương trình ca nhạc được chính người chơi thiết kế, từ việc thuê ca sĩ, nhóm nhạc, nhạc công, quang cảnh buổi diễn, bài trí sân khấu... sao cho nhằm làm show diễn của mình thật lôi cuốn. Mục tiêu cuối cùng là thu hút càng đông khán giả càng tốt. Showbiz cũng tương tự như các webgame khác về tính xã hội, về sự tương tác giữa người chơi trong game.

BOOM RA MẮT ĐÔI CÁNH VIỆT

Ngày 1/9/2011, Boom ra mắt vật phẩm mới, biểu tượng cho sự tự do hòa bình với tên gọi Đôi Cánh Việt. Đôi cánh mang màu cờ của nước Việt Nam: đỏ và vàng. Để sở hữu đôi cánh, người chơi sẽ thu thập đủ 3 trái tim xanh, đỏ và tím. Trái tim xanh người chơi có thể tìm được khi thắng 3 Boss. Trái tim tím sẽ xuất hiện trong sự kiện Giờ Vàng May Mắn. Trái tim đỏ sẽ ẩn trong các ô Bing Bing Vàng. Khi sở hữu đủ ba trái tim này người chơi sẽ nhận được Đôi Cánh Việt.Bên cạnh đó, ngoài vật phẩm trái tim tím, sự kiện Giờ Vàng May Mắn còn mang lại cho người chơi vật phẩm Kim Ngân Tinh với muôn vì sao lấp lánh xung quanh nhân vật. Một số đạo cụ hữu ích cũng là quà tặng trong sự kiện này như: Kim, khiên, cá hộp...

GAMELOFT TỔ CHỨC GIẢI BÓNG ĐÁ

Giải đấu bóng đá với tên gọi Real Football 2012 League này dùng nền tảng là tựa game Real Football 2012 mà hãng này vừa trình làng. Đây là kết quả sau 3 năm tổ chức Real Football League của Gameloft tại Việt Nam, hãng đã đi đến quyết định biến giải đấu thành giải thường niên được tổ chức đều đặn hàng năm. Giải đấu kéo dài từ ngày 15/9 đến 31/10. Đối tượng là những khách hàng mua game Real Football 2012 phiên bản thi đấu, giải sẽ chia làm 2 vòng đấu cách nhau 3 tuần, mỗi vòng sẽ chọn ra 15 người có điểm số cao nhất để trao thưởng. Giải thưởng mỗi vòng đấu được thông báo khá hấp dẫn bao gồm: Giải đặc biệt 01 xe wave RSX và nhiều giải thưởng cho thứ hạng từ 2 đến 15 với tổng giá trị giải thưởng 150 triệu đồng.

> Chủ điểm này đưa bạn về với lịch sử của công nghệ game 3D từ 1922 đến 2011. Nếu bạn muốn trải nghiệm 3D, đừng ngại nhìn vào màn hình. Nếu mỏi mắt, hãy nghỉ ngơi. Không ai muốn bạn nhìn mãi vào màn hình 3D cả.

3D Xưa và Nay

1922
SỨC MẠNH TÌNH YÊU

Dù còn rất sơ khai nhưng bộ phim The Power of Love trình chiếu tại rạp hát Ambassador Hotel Theater ở Los Angeles đã được xem là bộ phim 3D đầu tiên quay bằng máy chiếu kép và được xem qua mắt kính có hai màu đỏ và xanh lục.

1936
POLAROID VÀ 3D

Edwin H.Land từ Đại học Harvard đã sáng chế ra thiết bị mang tên Polaroid J Sheet sử dụng ánh sáng phân cực nhằm làm giảm độ chói. Thiết bị này sau đó đã được sử dụng trong bộ phim 3D: In Tune with Tomorrow, một bộ phim về chiếc xe Chrysler được lắp ráp một cách diệu kỳ.

1952
BÙNG NỔ 3D

Dựa trên câu chuyện có thật về hai con sư tử ăn thịt người, bộ phim Bwana Devil của Arch Oboler là bộ phim 3D với hình ảnh màu đầu tiên của điện ảnh Mỹ và mở ra một "thời kỳ hoàng kim" cho công nghệ giải trí 3D.

1969
PHIM CHO "NGƯỜI LỚN"

Công nghệ 3D đạt bước tiến mới với kỹ thuật Stereo Vision để làm ra bộ phim dành cho người lớn The Stewardesses, một bộ phim 3D có doanh thu chỉ đứng sau Avatar.

1982
GAME 3D ĐẦU TIÊN

Sega cho giới thiệu trò chơi SubRoc-3D trên hệ máy thùng được xem là tựa game 3D đầu tiên với nhiệm vụ của người chơi là bắn hạ tất cả đĩa bay trên trời. Để tạo ra hiệu ứng 3D, trò chơi sử dụng kính đeo mắt đặc biệt nhằm cung cấp các hình ảnh riêng tới từng bên mắt.

1995
VIRTUAL BOY "CHẾT YỂU"

Nintendo ra mắt hệ máy chơi game console đầu tiên trình chiếu hình ảnh 3D "đích thực" được hiển thị dưới dạng đơn sắc đỏ với tên gọi Virtual Boy. Hệ máy này nhanh chóng trở thành một "thảm họa" thương mại và bị ngưng sản xuất 1 năm sau đó khi người dùng than phiền nó gây cảm giác khó chịu cho mắt.

Điều đáng kinh ngạc là công nghệ 3D mà chúng ta đang xôn xao bàn tán ngày hôm nay lại có một lịch sử phát triển khá lâu dài.

2010
TRÀO LƯU GAME 3D HD BÙNG PHÁT

Xu hướng chơi game hình ảnh 3D độ phân giải cao đã nổi lên cùng với sự ra đời của các tựa game hỗ trợ 3D như Call of Duty: Black Ops của Activision hay Super Stardust HD 3D và MotorStorm: 3D Rift của Sony. Các tựa game độc quyền cho PS3 hỗ trợ hình ảnh HD 3D cũng được phát hành theo sau đó là Killzone 3 và MotorStorm: Apocalypse.

2011
GAME 3D KHÔNG KÍNH LÀ CHUYỆN ... HIỂN NHIÊN

Lần đầu tiên công bố tại E3 2010, Nintendo đã cho phát hành Nintendo 3DS, hệ máy chơi game cầm tay hiển thị hình ảnh 3D mà không cần đeo kính. Sau đó là LG Optimus 3D và HTC Evo 3D. Nhiều tựa game đỉnh đã được phát hành cho các hệ máy này, bên cạnh đó là hàng trăm tựa game khác đang được phát triển.

TƯƠNG LAI

Trong khi TV sử dụng công nghệ 3D tự động hay 3D không kính còn chưa được phổ biến trên thị trường thì những nguyên mẫu của nó hiện đang được phát triển. Rất có thể khi phát hành chúng sẽ có giá không hề rẻ, nhưng chắc chắn công nghệ này sẽ cung cấp cho các nhà thiết kế game cơ hội nhằm tạo ra những trò chơi với trải nghiệm hoàn toàn mới.

Khoa học 3D

Với sự giúp đỡ của các chuyên gia trong lĩnh vực nhãn khoa và kỹ thuật 3D, chúng ta hãy cùng phân tích nguyên lý hoạt động của công nghệ chơi game 3D cũng như những gì nó đem lại cho người chơi hiện nay và trong tương lai.

Cùng với cuộc tổng tấn công vào lĩnh vực điện ảnh bằng hàng loạt các bộ phim 3D được ra mắt trong vài năm trở lại đây của cuộc cách mạng công nghệ giải trí 3D, rất dễ dàng nhận ra rằng lĩnh vực trò chơi video sẽ là mục tiêu kế tiếp. Các nhà phát hành game bên thứ nhất như Sony và Microsoft cũng như các công ty phát triển game bên thứ ba như EA đều đã tập trung vào công nghệ chơi game 3D này trong khi Nintendo thì đã "trình làng" hệ máy chơi game cầm tay 3DS.

Ai cũng nhận thấy vai trò của game 3D ngày càng quan trọng hơn với đời sống của game thủ; nhưng nhiều người còn băn khoăn về ý nghĩa của công nghệ này đối với chính các game thủ và toàn ngành công nghiệp game. Bộ phim 3D khoa học viễn tưởng phá kỷ lục về doanh thu của đạo diễn James Cameron - Avatar chỉ có độ dài khoảng 3 tiếng nhưng đã nhận được lời than phiền của khán giả về những tác động phụ khi xem phim ở chế độ 3D, từ việc không thoải mái lắm với kính cho đến một số triệu chứng nhức đầu. Như vậy, liệu điều gì sẽ xảy ra cho mắt bạn, chưa kể đến những tác động lên não sau một khoảng thời gian dài chơi game ở chế độ 3D? Nhằm trả lời câu hỏi này và tìm hiểu nguyên lý hoạt động của công nghệ game 3D, chúng tôi đã tham khảo ý kiến từ các chuyên gia về tác động có hại khi chơi game 3D trong một thời gian dài.

NGUYÊN LÝ CÔNG NGHỆ 3D

Về cơ bản công nghệ 3D là quá trình gửi đi hai hình ảnh khác nhau đến mỗi bên mắt và bộ não sẽ làm nhiệm vụ "trộn" hay kết hợp hai hình ảnh này lại với nhau và cho ra kết quả là một hình ảnh hoàn chỉnh duy nhất. Trong đời thực, chúng ta có thể quan sát vật thể trong trạng thái 3D vì cặp mắt chúng ta đã gửi rất nhiều hình ảnh đến để bộ não xử lý và kết quả là ta có thể xác định vị trí của vật thể trong môi trường xung quanh.

Sự phản xạ của sóng ánh sáng sẽ cho chúng ta biết hình dạng, kích thước của vật thể (Điều này có thể dễ dàng tái hiện bằng các đường viền trong môi trường 2D). Trong khi đó khoảng cách lại được xác định do góc nhìn của hai mắt khi quan sát vật thể. Vật càng gần thì góc nhìn này sẽ càng thu hẹp theo hướng đến vị trí ngay trước mũi hay điểm giữa của hai mắt.

Theo Chuyên gia nhãn khoa tại trường Đại học Arizona, tiến sĩ Charles Falco cho biết: "Đối với các vật thể tương đối gần, não của chúng ta sẽ sử dụng thị sai (parallax) - những hình ảnh của vật ở các khoảng cách khác nhau được nhìn thấy từ cả mắt trái và phải."

Dựa vào phản ứng giữa mắt và não này và bằng một vài kỹ thuật sẽ có thể tạo ảo giác hình ảnh 3D mà Active Shuttering là công nghệ được sử dụng phổ biến nhất hiện nay. Phương pháp này dùng mắt kính với tròng tinh thể lỏng có thể dùng dòng điện để chuyển từ mờ đục sang trong suốt, mục đích là để che một bên mắt tại thời điểm nhất định. Cụ thể là trong 1/60 giây, mỗi bên mắt sẽ nhận được hình ảnh riêng biệt. Quá trình này sẽ được lặp lại đến 120 lần mỗi giây để đem lại hình ảnh 3D độ nét cao chuyển động liên tục cho người xem.

Như vậy 3D sẽ phụ thuộc vào việc đeo kính, tuy nhiên đây có vẻ là một giai đoạn khá ngắn ngủi trong cuộc cách mạng của công nghệ 3D này. Hầu hết các chuyên gia cho rằng nhiều người sẽ cân nhắc giữa việc mua một 3DTV với giá bán khá cao hiện nay với việc đợi cho đến khi công nghệ 3D không kính được phổ biến. Trên thực tế, các sản phẩm sử dụng công nghệ 3D tự động hay 3D không kính đã xuất hiện trên thị trường như với các mẫu điện thoại di động tại Nhật hay máy chơi game 3DS của Nintendo, thậm chí phiên bản lớn hơn như HDTV hỗ trợ công nghệ 3D tự động cũng đang được phát triển.

Ông James Bower, chủ tịch của Master Image - công ty hiện đang phát triển công nghệ 3D không cần đeo kính trên các sản phẩm như điện thoại di động Hitachi Wooo cho biết chỉ còn là vấn đề thời gian cho đến khi chúng ta có thể chơi game 3D mà không cần kính.

"Chỉ còn một số vấn đề cần giải quyết với màn hình TV, nhưng tôi có thể nói 3DTV không kính sẽ được phát hành trên thị trường và đây sẽ là động lực lớn cho lĩnh vực thiết bị hiển thị 3D cũng như game 3D", Bower nhận định.

TÁC ĐỘNG GÂY RA CHO MẮT

Trong một nghiên cứu ngắn hạn của tiến sĩ Martin Banks từ Đại học Berkeley ở California cho thấy tập trung nhìn trong khoảng 45 phút sẽ gây ra hiện tượng mỏi mắt và nhìn không rõ.

Ông giải thích cách mà cặp mắt của chúng ta tập trung và quan sát vật thể đã được lập trình để hoạt động phối hợp với bộ não. Nhưng khi xem hình ảnh 3D mắt bị buộc phải làm việc một cách bất thường. Cặp mắt của bạn phải điều chỉnh góc nhìn đến một điểm trước màn hình để có thể thấy được hình ảnh trong khi vẫn phải tập trung vào ánh sáng phát ra từ màn hình TV, kết quả gây ra sự đấu tranh thường xuyên giữa mắt và não.

Câu hỏi được đặt ra cho việc chơi game 3D vẫn là điều gì sẽ xảy ra với mắt của game thủ khi họ thường xuyên ngồi chơi game trong thời gian dài. Tiến sĩ Banks cho biết: "Chúng tôi đã

thử nghiệm khi cho một người để mắt làm việc với cường độ khá cao trong 45 phút và kết quả rõ ràng là nó gây ra cảm giác mệt mỏi và khó chịu. Tôi e rằng tập trung nhìn trong một khoảng thời gian dài có thể gây tác hại cho mắt."

Tiến sĩ Neil Dodgson, chuyên gia về công nghệ hiển thị 3D tại Đại học Cambridge cũng cho biết ngay cả việc chơi game với màn hình TV thông thường trong thời gian dài cũng bắt mắt phải làm việc hết sức. "Mắt bạn phải tập trung với một khoảng cách nhất định trong một khoảng thời gian dài. Điều đó gây áp lực lên mắt của bạn khi phải liên tục thay đổi tập trung giữa gần và xa."

Tuy nhiên, không chỉ toàn tin xấu, vẫn có nhiều phương pháp nhằm giảm nhẹ gánh nặng cho mắt khi chơi game. Ngạc nhiên là trách nhiệm bảo vệ cặp mắt này lại dành cho các nhà phát triển game hơn là dành cho các nhà sản xuất 3DTV. Tiến sĩ Dodgson cho biết các nhà phát triển game có thể sử dụng kỹ thuật giữ cho các đối tượng trong trò chơi không nhảy quá xa hay chìm quá sâu trong màn hình.

Dodgson nói thêm: "Những nhà thiết kế game cần thận trọng trong việc đưa hình ảnh ra quá xa màn hình hay đẩy hình ảnh quá lùi ra sau. Trong phim ảnh có rất nhiều cảnh có độ sâu khác nhau và thường có các cảnh có độ sâu rất ít giúp mắt có thể nghỉ ngơi sau những cảnh hoành tráng cần có độ sâu lớn. Các nhà thiết kế game cần phải học hỏi điều này trong việc điều tiết 3D một cách thích hợp."

TƯƠNG LAI CỦA 3D

Công nghệ giải trí 3D hiện đại mà ta có ngày nay xuất hiện như báo trước cho những phát triển lớn hơn sau này, nhưng mục tiêu chính xác mà công nghệ này hướng đến là gì?

Dodgson cho biết: "Có thể nhận ra bước tiếp theo của công nghệ này là hệ thống rạp hát tại nhà với màn hình 3DTV có kích thước lớn bằng các bức tường nhà. Đi xa hơn chúng ta có thể bao quanh mình với mỗi bức tường là một màn hình và đem lại cảm giác chìm đắm trong hình ảnh 3D một cách đúng nghĩa. Công nghệ trình chiếu IMAX hiện đã cho thấy màn hình bao quanh khán giả sẽ đem lại một trải nghiệm choáng ngợp đáng kinh ngạc."

Jannick Rolland, giáo sư về kỹ thuật nhãn khoa tại Đại học Rochester thậm chí còn đi xa hơn khi nói: "Nếu việc trình chiếu hình ảnh 3D đi kèm với khả năng điều khiển bằng xúc giác, bạn sẽ có thể đeo bao tay và cảm nhận sự tương tác với vật thể trong môi trường 3D."

Có thể những gì chúng ta tưởng tượng đều chỉ là dự đoán nhưng thực sự các thiết lập cho trải nghiệm game hoàn toàn chìm trong thế giới hình ảnh 3D có vẻ thực tế hơn những gì chúng ta đã nghĩ. Một khi chúng ta vượt qua được quan niệm cố hữu về công nghệ mới này thì sẽ rất thú vị khi chờ xem những thành quả mà nó sẽ có thể đạt được trong thập kỷ tới.

HỘP TIN TGVT
Thế giới thông tin hàng ngày

Làm thế nào để website luôn có thông tin "nóng sốt" về CNTT-TT và dịch vụ, giải pháp kinh doanh hiệu quả, sản phẩm CNTT - điện tử mới nhất, hoạt động thể thao điện tử và giải trí...?

Chỉ cần nhúng **Hộp tin Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam** vào website của bạn, những tin tức, bài viết bổ ích, cập nhật liên tục về sản phẩm, dịch vụ mới, giá cả thị trường, tư vấn sử dụng công nghệ, thiết bị số cho cá nhân cũng như giải pháp kinh doanh hiệu quả và hiện đại cho doanh nghiệp... trên **www.pcworld.com.vn** sẽ được tự động chuyển đến website của bạn.

Hộp tin Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam cung cấp các tùy chọn đa dạng về màu hộp tin, màu chữ, kích cỡ và bố cục hộp tin, kiểu hiển thị tin...

Bạn có thể nhúng **Hộp tin Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam** vào trang web cá nhân để theo dõi tin tức, hoặc nhúng vào diễn đàn, website công ty để cung cấp cho người đọc nhiều thông tin hữu ích.

Lấy mã nhúng **Hộp tin Thế Giới Vi Tính** tại: **http://widget.pcworld.com.vn/**

Autostereoscopy: Công nghệ 3D không kính

Với việc Nintendo cho ra đời Nintendo 3DS, hệ máy chơi game đầu tiên sử dụng công nghệ 3D tự động, nhiều người đã cho rằng tương lai của game 3D sẽ không cần dùng kính. Công nghệ này cũng đã được phát triển trên điện thoại di động tại Nhật và sắp trở thành một cuộc cách mạng mới trong lĩnh vực giải trí 3D. Thậm chí tại triển lãm 3D Gaming Summit vào tháng 04/2011, các phiên bản điện thoại di động và cả màn hình lớn sử dụng công nghệ 3D tự động cũng đã được giới thiệu.

Theo ông Mark Long, người sáng lập Zombie Studios: "15 năm trước, khi tôi còn làm việc cho một công ty tại thành phố Princeton, New Jersey, đã có những mô hình đầu tiên về công nghệ 3D tự động." Những chiếc TV này hoạt động giống như những cây thước đổi hình vậy, nếu bóc tấm nhựa trên đó ta sẽ thấy hình ảnh của nó bị cắt ra từng phần. Đó là mô hình của một bộ lọc phân cực cho ra những hình ảnh khác nhau, hay còn được gọi là 3D đa vùng.

"Hiện tại, để hoạt động tốt mỗi vùng hình ảnh đòi hỏi cần giảm độ phân giải của màn hình hay tăng tốc độ khung hình. Tại nhà, bạn chỉ cần khoảng 2-4 vùng để cho hình ảnh 3D tốt nhất vì bạn vẫn có thể hơi nghiêng đầu để xem được hình ảnh 3D. Nhưng sẽ phải mất khá nhiều thời gian trước khi điều này có thể thực hiện tại một rạp hát lớn vì không gian ở đây sẽ cần ít nhất là 64 vùng hình ảnh hoặc hơn."

Tuy nhiên đối với các thiết bị có màn hình nhỏ như Nintendo 3DS hay điện thoại Hitachi Wooo, công nghệ này hoạt động một cách hoàn hảo. Ông James Bower, chủ tịch Master Image cho biết họ đang tập trung nhằm đem công nghệ 3D không kính này đến với tất cả các thiết bị cầm tay.

"3D không kính là những gì mọi người đều muốn," theo ông Reuben Langdon, chủ tịch Just Cause Productions, công ty đã cùng Capcom phát triển các tựa game hỗ trợ 3D dành cho PC như Resident Evil 5 và Lost Planet 2. "Mọi người khi gặp tôi đều cho rằng thật tuyệt khi chúng ta đang có thể chơi game 3D nhưng tại sao lại phải đeo những cặp mắt kính khó chịu kia, và tôi luôn trả lời rằng họ sẽ không phải đợi quá lâu, chỉ trong vài năm tới 3D không kính sẽ được chúng tôi phổ biến." Bằng chứng cụ thể về tương lai của 3D không kính là sự ra đời của Nintendo 3DS.

Nhà sản xuất phim từ Hollywood, Arad cũng cho biết một khi việc chơi game với công nghệ 3D không kính trở thành xu hướng chính thì các nhà phát triển game sẽ gặp một số khó khăn về góc nhìn: "Đối với game chỉ có một hoặc hai người ngồi chơi thì công nghệ 3D tự động này sẽ hoạt động rất tốt. Nhưng với các game nhảy múa hay tập thể thì sẽ cần một góc nhìn rất rộng."

Nhìn chung, hầu hết các chuyên gia đều đồng ý rằng 3D cần kính sẽ còn là tiêu điểm trong năm nay hay thậm chí vài năm tới. Nhưng một khi công nghệ 3D tự động được Nintendo và các nhà sản xuất điện thoại di động giới thiệu tới các game thủ thì chắc chắn tương lai của việc chơi game 3D sẽ không cần dùng kính.

Nintendo 3DS: Ưu Và Khuyết

Một thời gian sau khi Nintendo cho ra đời Nintendo 3DS, hệ máy chơi game 3D không kính đầu tiên trên thế giới này đã cho thấy những đặc điểm vượt trội của mình nhưng đồng thời cũng lộ rõ không ít những khuyết điểm.

Ngay khi làn sóng của các tựa game hỗ trợ 3D đình đám như Killzone 3, Crysis 2 hay MotorStorm: Apocalypse bắt đầu tấn công thị trường game console vào cuối tháng 03/2011, Nintendo đã cho ra đời hệ máy chơi game 3D cầm tay đầu tiên của riêng mình. Nintendo 3DS đã gây được ấn tượng với cả thế giới khi là thiết bị giải trí đầu tiên sử dụng công nghệ cho phép xem hình ảnh 3D mà không cần dùng kính. Tuy nhiên, sau một thời gian ra mắt Nintendo 3DS có thực sự đáp ứng được những gì mọi người đã kỳ vọng như một sản phẩm đột phá có thể thay đổi lĩnh vực chơi game?

Nintendo 3DS là một trong những hệ máy ra đời cùng với một danh sách game hỗ trợ lớn nhất và hầu như đủ mọi thể loại từ cả chính Nintendo lẫn các nhà phát triển game thứ ba lớn như Capcom, EA, Ubisoft hay Sega. Nhưng chính sự cung cấp nhiều trải nghiệm mới đó mà sau một thời gian người sử dụng Nintendo 3DS đã nhận ra bên cạnh những thế mạnh không thể chối cãi, hệ máy chơi game mới này cũng có không ít điểm gây khó chịu.

ĐIỂM MẠNH

Đối với tựa game đối kháng Super Street Fighter IV: 3D Edition của Capcom thì ngoài hình ảnh tuyệt vời ở chế độ 3D, hệ thống điều khiển bằng cần gạt analog của Nintendo 3DS cũng tỏ rõ thế mạnh trong việc phối hợp các đòn tấn công hay phòng thủ đem lại cảm giác song đấu hoàn hảo. Bên cạnh đó các tựa game như Pilotwings Resort, Nintendogs+Cats hay Steel Diver của Nintendo, hệ máy này cũng cho thấy khả năng tương tác rất tốt với hệ thống cảm biến con quay hồi quy. Hơn thế nữa, Nintendo 3DS còn gây được sự hài lòng với thiết kế nút chuyển đổi sang chế độ 3D rất tiện lợi và dễ sử dụng, đồng thời loa ngoài cũng lớn hơn so với các hệ máy chơi game cầm tay khác của Nintendo.

ĐIỂM YẾU

Thật bất ngờ khi chính công nghệ 3D không kính được xem là bước đột phá của Nintendo 3DS cũng đồng thời là điểm gây khó chịu cho mắt của người chơi trong một số tựa game như Ridge Racer 3D. Nó không những không tạo thêm hiệu ứng hay trải nghiệm mới lại còn gây khó khăn trong việc điều khiển mà theo những người chơi cho biết cách tốt nhất để chơi là tắt chế độ 3D đi. Cũng có lời than phiền cho rằng hình ảnh 3D và hệ thống Wifi "ngốn" quá nhiều pin của máy. Bên cạnh đó, vỏ máy dễ dính dấu vân tay và thiết kế nơi để bút cảm ứng không hợp lý cũng là vài điểm gây khó chịu khác của Nintendo 3DS.

Cho dù còn một số hạn chế không thực sự làm người chơi hài lòng nhưng theo các chuyên gia, Nintendo 3DS vẫn là một hệ máy chơi game có nhiều tiềm năng trong tương lai và hứa hẹn đem lại những tựa game mới hấp dẫn, nếu các nhà phát triển có thể phát huy những thế mạnh sẵn có của hệ máy này.

Những tựa game nổi bật cho Nintendo 3DS

Tên trò chơi	Nhà phát hành
Super Street Fighter IV: 3D Edition	Capcom
Madden NFL Football	EA
Bust-a-Move Universe	Taito
Pilotwings Resort	Nintendo
Steel Diver	Nintendo
Super Monkey Ball 3D	Sega
Nintendogs + Cats	Nintendo
Ridge Racer 3D	Namco Bandai
Asphalt 3D	Ubisoft
The Sims 3	EA
Lego Star Wars III: The Clone Wars 3DS	LucaArts
Samurai Warriors	Tecmo Koei
Combat of Giants: Dinosaurs	Ubisoft
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars	Ubisoft
Pro Evolution Soccer 2011 3D	Konami
Rayman 3D	Ubisoft
Rabbids Travel in Time	Ubisoft

Game thủ thường cũng chính là người cần những chiếc điện thoại thông minh, tương thích cao và hỗ trợ chơi game 3D di động không kính.

Điện thoại thông minh 3D không kính

Điểm khuyết trong bộ sưu tập

MỘT THIẾT BỊ CẦM TAY CÒN THIẾU

Nếu điểm qua một bộ sưu tập của một game thủ lâu năm, hẳn bạn sẽ bắt gặp máy tính chơi game PC, các thiết bị console (Wii, Xbox360, PS3) hay thiết bị chơi game cầm tay như PSP, DS … cùng nhiều thứ "đồ chơi" khác như chuột, bàn phím, tai nghe, màn hình LED 3D v.v. Nhưng như thế vẫn chưa đủ.

Xã hội hiện đại luôn đòi con người tương tác. Game chỉ là một phần của giải trí số. Game thủ cũng như bao người dùng khác đều có công ăn, việc làm. Kể từ khi thị trường điện thoại thông minh phát triển mạnh mẽ, nhiều tựa game cách đây vài chục năm đã hồi sinh. Nhiều nhà thiết kế game một thời lại quay về với công việc cũ để tạo ra các tựa game di động mới. Chúng ta từng sung sướng chơi game, xem phim trên các điện thoại thông minh có độ phân giải Full HD với bộ xử lý đồ hoạ chuyên dụng. Nhưng khi làn sóng công nghệ 3D tràn tới, chúng ta nhận ra rằng trong bộ sưu tập của chúng ta còn thiếu những chiếc điện thoại thông minh 3D đa nhiệm, giúp chơi game lẫn quản lý công việc, liên hệ. Và bây giờ nhân loại cũng chẳng phải chờ lâu vì cuối cùng chiếc điện thoại 3D không cần kính đầu tiên LG Optimus 3D P920 cũng đã xuất hiện.

HỆ THỐNG CHƠI GAME 3D THU NHỎ

Trong các bài viết trước cùng chủ điểm này, Thế Giới Game đã giải thích công nghệ 3D không kính trên Nintendo DS. Còn trên chiếc điện thoại này, khả năng hiển thị nội dung 3D không cần kính là nhờ vào rào cản thị sai (parallax barrier). Rào cản này đóng vai trò như một chiếc "rèm cửa" mỗi khi được "mở" ra sẽ "dẫn dắt" từng khía cạnh của hình ảnh vào mắt tương ứng để tạo ra hình ảnh 3D khi được tổng hợp lại trong cách nhìn của mỗi người.

Nintendo 3DS không dùng để gọi điện thoại hay truy cập Facebook được nhưng chiếc điện thoại này không "ngán" chuyện đó.So với Nintendo 3DS, LG Optimus 3D P920 là bước phát triển mới. Hai chiếc máy này không trao đổi nội dung game được vì LG Optimus 3D dùng kho game 3D riêng, hiện chủ yếu do Gameloft phát triển với rất nhiều tựa game "đỉnh" của nền mobile thuộc đa dạng thể loại như đua xe, hành động, nhập vai, thể thao.

Thông qua kết nối HDMI 1.4, người chơi có thể xuất màn hình game ra HDTV 3D và thưởng thức hình ảnh lớn hơn.

GIẢI TRÍ 3D TOÀN DIỆN

Công nghệ 3D được ứng dụng xuyên suốt chiếc điện thoại này với một mục 3D Space riêng để quản lý mọi nội dung 3D như ảnh chụp, phim, game, clip trực tuyến YouTube 3D. Chỉ có một khuyết điểm ở đây đó là góc nhìn 3D có giới hạn nên chỉ có một mình bạn có thể tự điều chỉnh góc độ nhìn. Trên máy cũng có phần hướng dẫn 3D Guide chỉ cách đặt mắt từ 30-40cm trước màn hình và thời gian nhìn vào màn hình 3D.

Bản thân LG Optimus 3D P920 là chiếc điện thoại mạnh với kiến trúc tam song (tri-dual) bao gồm kênh truyền dữ liệu kép, chip lõi kép TI OMAP4430 1.0 GHz và bộ nhớ kép. "Chiến binh" này dùng card đồ hoạ rời PowerVR SGX540 GPU nên vượt trội nhiều điện thoại thông minh khác trong việc xử lý đồ hoạ game.

Và đó thực sự là một điểm khác biệt của Optimus 3D. Không ngạc nhiên khi kết nối với TV 3D qua cable HDMI 1.4 được tặng kèm sẵn trong máy, Optimus 3D dư sức chạy và phát các game 3D lên màn hình một cách rất mượt với hệ thống âm thanh cực kỳ chuẩn. Hơn thế nữa, thử nghiệm games với các games khủng như Alphast, cũng cho thấy Optimus 3D chạy các hình ảnh đồ hoạ rất mịn và không hề bị giật. Với những tín đồ chơi games trên smartphone, hẳn chiếc "consoles" Optimus 3D này sẽ làm thoả mãn cơn nghiền cho những ai từng trót đam mê các game đồ họa cao.

CỘNG ĐỒNG THỦ ĐANG C

Nhiều người từng nêu thắc mắc, không biết các game thủ tìm thấy gì trong các trò chơi trực tuyến, để suốt ngày mê mải vào đó. Song sự thật, không phải vì có trò chơi trực tuyến, mới có người chơi game quên ăn quên ngủ. Thực tế, ai cũng hiểu nhu cầu không thể thiếu của con người chính là sự giải trí thông qua nhiều hình thức, mà chơi trò chơi là dạng cơ bản nhất. Cho nên, ngay từ thuở trong nôi đến tuổi trưởng thành, trò chơi luôn giữ vị trí quan trọng với giới trẻ. Trong quá khứ khi chưa có Internet, cảnh các bà mẹ giữa trưa xách roi đi tìm cậu con trai đang mê mải đánh bi, chọi dế, đá cá…, là chuyện có thể gặp bất kỳ nơi đâu.

Do đó, không thể nhìn nhận võ đoán rằng do 1 lĩnh vực giải trí như game online, mà giới trẻ có hành vi lệch lạc, sai lầm. Ngược lại, cần nhìn nhận theo chiều đối nghịch, là chính những nhu cầu thiếu được hướng dẫn, thái quá, sẽ kéo giới trẻ vào những trò vui mà họ không tự kiểm soát được, như đua xe, cờ bạc... Một thanh niên ấm ức với những quy định khắt khe ở gia đình sẽ có hướng nổi loạn, tìm cảm giác mạnh khi chạy xe tốc độ cao. Một thanh niên chán nản với công việc nhàm chán, sẽ có lúc muốn đập phá gì đó. Tương tự, khi một cậu bé vùi đầu vào game, là biểu hiện thông điệp về nỗi cô độc do người thân thiếu quan tâm. Nếu được sẻ chia và can thiệp, tháo gỡ điều đó, giới trẻ sẽ tự nhận ra lại vấn đề để điều chỉnh hành vi.

Xây dựng môi trường giải trí game với sự can thiệp của cộng đồng người chơi, có sự hỗ trợ định hướng hành vi, thái độ tích cực từ nhà phát hành, là đòi hỏi cần có đầu tiên của các game thủ hiện nay.

HỆ THỐNG THÁI ĐỘ TÍCH CỰC

Giới chuyên môn về tâm lý luôn nêu rõ, chính hành vi cộng đồng có quan hệ trực tiếp sẽ tác động mạnh nhất đến mỗi cá nhân trong đó. Với các game thủ, điều này thật sự đáng lưu ý, bởi bản chất game luôn gắn với cộng đồng những người cùng sở thích; và game online chỉ là môi trường giải trí có tính tương tác cộng đồng cao trên mạng Internet. Nếu môi trường được định hướng, lành mạnh, là nơi giao thoa hành vi mỗi cá nhân với thái độ tích cực, tất yếu game thủ sẽ không có những biểu hiện tiêu cực hay quá đà.

Do đó, nếu các game thủ được tổ chức thành những nhóm cụ thể, có những quy định kiểm soát với nhau, như trong 1 bang phái, 1 câu lạc bộ, 1 tổ chức hoạt động gắn với trách nhiệm xã hội, họ sẽ được điều chỉnh hành vi. Dù chơi game trực tuyến hay không, họ cũng cần được trực tiếp gặp gỡ, giao lưu cùng những người khác trong cộng đồng nhóm. Đây chính là điểm hạn chế của nhiều nhà phát hành game trong thời gian qua, chưa chú trọng đến các sự kiện cộng đồng cho game thủ dưới góc độ giao lưu văn hóa, tâm lý, mà chỉ có những chương trình nhằm quảng bá, tiếp thị, thậm chí cổ vũ thái độ đam mê chơi game.

Cho nên, xây dựng môi trường giải trí game với sự can thiệp của cộng đồng người chơi, có sự hỗ trợ định hướng hành vi, thái độ tích cực từ nhà phát hành, là đòi hỏi cần có đầu tiên của các game thủ hiện nay.

MÔI TRƯỜNG GIẢI TRÍ TỐT HƠN

"Một bông hoa đẹp sẽ quy tụ những cánh bướm sinh động và những chú ong cần cù". Một game thủ đã nhìn nhận như vậy về các trò chơi của mình. Đây chính là vấn đề thứ hai cần đặt ra, của các game thủ trong mục tiêu kiểm soát, định hướng

GAME ẨN GÌ?

Thống kê sơ bộ từ các doanh nghiệp phát hành game trong nước cho thấy, lượng game thủ Việt Nam hiện đã gia tăng xấp xỉ 12 triệu người chơi; trong đó game thủ online chiếm đa số. Con số này cho thấy sự phát triển nhanh chóng về nhu cầu giải trí với game ở giới trẻ hiện nay, một nhu cầu dù còn nhiều hướng đánh giá, song đã có thật và cần được nhìn nhận nghiêm túc.

hành vi chơi game. Các nhà cung cấp đã có định hướng thế nào về các sản phẩm, dịch vụ cho game thủ, là nền tảng chính.

Điều phải nói là dù có rất nhiều phê phán, nhưng cho đến nay các số liệu thống kê khoa học, chính xác về mối quan hệ giữa chơi game và các hành vi bạo lực, nguy hiểm chưa hề được xác nhận trong những cuộc điều tra xã hội trên thế giới. Trái lại, không ít nhà giáo dục và tâm lý học ở các nước tiến bộ lại chỉ ra, những môi trường giải trí có tính tương tác cao như game online có thể giúp giới trẻ định dạng hành vi tích cực hơn. Không hề ngẫu nhiên như tổ chức Lương thực thế giới phát hành 1 số game online liên quan bài toán cung cấp bữa ăn cho cộng đồng, cổ vũ các game thủ chơi nhằm tạo nhận thức đúng hơn về vấn nạn thiếu đói mà cả thế giới đang phải đương đầu. Bộ Quốc phòng của Mỹ cũng sử dụng 1 số trò game nhập vai hành động nhằm hỗ trợ nhận thức về hành vi có kiểm soát của các binh lính. Tất cả chứng minh nếu được tổ chức đúng và có các sản phẩm game mang tính giáo dục, cộng đồng game thủ sẽ hướng đến sự năng động, tốt đẹp trong hành vi hơn.

Điểm này xét ra thật sự còn rất hạn chế với các nhà phát hành game online trong nước, khi chỉ thường xuyên đưa ra những game có yếu tố đối kháng cao, tổ chức những sự kiện ganh đua, tranh chấp, hơn là tạo sự thân thiện và nối kết ái hữu trong các trò chơi. Một môi trường giải trí không ngừng được làm mới, bổ sung những sản phẩm tích cực hơn, dịch vụ tốt hơn và hướng đến cộng đồng thân thiện, là đòi hỏi quan trọng thứ hai của các game thủ.

NHỮNG NHÌN NHẬN THỎA ĐÁNG

Tuy nhiên, quan trọng hơn cả, là cộng đồng những người chơi game hiện nay, đang rất cần sự nhìn nhận thỏa đáng từ môi trường xã hội chung và mỗi cá nhân riêng. Nếu cộng đồng chung vẫn nhìn nhận họ với các góc độ tiêu cực cực đoan, thậm chí đánh giá sai lệch, nhầm lẫn, họ sẽ không thể định hình được những định hướng hành vi đúng.

Đơn cử trong những vụ án xã hội thời gian gần đây, khi thông tin về vụ án và hung thủ, nhiều bài báo cố tình gán ghép hành vi phạm tội của kẻ thủ ác với nhu cầu giải trí chơi game, đánh đồng việc chơi game với nguồn gốc tội phạm một cách phi lý, võ đoán. Nhiều thông tin còn gán ghép cẩu thả những hành vi cá nhân ngoài đời vào việc chơi game, theo kiểu "kết án không cần tòa" để cho rằng môi trường game là xấu xa, nghiện ngập… Từ những lý luận không hợp lý đó, cộng đồng hóa ra trở nên kỳ thị với game online, đánh đồng game với tệ nạn ma túy, cờ bạc và đi đến ngăn chặn sự phát triển tốt của môi trường game.

Không ít game thủ có ý thức và nhà phát hành tỏ rõ quan điểm, họ không mong cộng đồng khen ngợi, chỉ cần được nêu chính xác những việc đúng sai, được và chưa được, là đã tốt lắm rồi. Đây chính là mong đợi quan trọng thứ ba của các game thủ để qua đó, từ sự ủng hộ, hiểu đúng của các nhà quản lý, các gia đình, môi trường giáo dục sư phạm…, họ sẽ xây dựng nên môi trường và cộng đồng các game thủ lành mạnh, thân thiện và đóng góp tốt vào cuộc sống.

THANH NGUYÊN

"NGƯỜI LÀM GAME PHẢI HƯỚNG ĐẾN CỘNG ĐỒNG"

Trong mắt nhiều người, 1 sản phẩm game online luôn đòi hỏi sự tham gia, chung tay của nhiều bộ phận làm việc với nhau; theo đó những vị trí quan trọng như giám đốc sản phẩm, quản lý kỹ thuật... phải do những người lớn tuổi, có nhiều năm kinh nghiệm đảm trách. Tuy nhiên, thực tế phát triển thị trường GO gần đây lại cho thấy, không ít vị trí quyết định 1 sản phẩm trực tuyến, hàng ngày phải giải quyết yêu cầu cho hàng ngàn người chơi cùng lúc, lại giao cho những người rất trẻ. Làm sao họ có thể giải quyết tốt những áp lực công việc như vậy, để hoàn thành trách nhiệm được giao? Thế giới Game đã đặt câu hỏi này với Trần Hạo Anh, 1 gương mặt quản lý trẻ tuổi trong môi trường GO hiện nay.

Hạo Anh có thể cho biết, hiện tại bạn đang đảm nhận những công việc gì trong môi trường hoạt động game online ?

Hiện tại, ngoài vị trí Giám đốc sản phẩm trò chơi trực tuyến Granado Espada (GE), Hạo Anh (HA) còn được đảm nhận vai trò cố vấn cho một số dự án GO khác của công ty FPT Online, trong đó có sản phẩm game Bkool do chính tập đoàn FPT sản xuất. Một số dự án vẫn đang trong giai đoạn xúc tiến, đánh giá triển khai, và sản phẩm HA đang chịu trách nhiệm chính là Granado Espada (GE).

Được biết trước khi đảm nhận vị trí quản lý game GE, Hào Anh đã từng thành công với nhóm cộng tác phát hành trò chơi trực tuyến MU của FPT, ở góc độ tái phục dựng giá trị game này trong cộng đồng, qua đó thu hút game thủ quay trở lại. Hạo Anh nhìn nhận thế nào về những giải pháp đã làm cùng với đội ngũ lúc ấy, và bài học rút ra về kinh nghiệm đối mặt khó khăn của bạn là gì ?

Thị trường GO Việt Nam hiện nay đang diễn ra với tốc độ nhanh và có nhiều sản phẩm mang tính tương đồng, thân thiện người chơi cao. Nhiều sản phẩm gần như đồng lúc được đưa ra, đã tạo nên thị trường lựa chọn khá dễ dãi với người chơi. Do đó, để vực lại 1 sản phẩm game đã phát hành có tuổi, là một yêu cầu rất khó khăn. Đặc biệt nếu trò chơi đã có quá nhiều người chơi, được họ thông hiểu ở nhiều góc độ, cả những vấn đề kỹ thuật, nội dung bên trong. Cho nên, đáp ứng, làm hài lòng được đa số người chơi trong những sản phẩm này, với các nhu cầu đa dạng như đua tốp, khám phá, kiếm thu nhập... lại trở thành vấn đề nan giải.

Trò chơi lục địa MU là một sản phẩm như vậy, và việc tái lập lại thành công nhiều game thủ thật sự là 1 kỳ tích mà bản thân những người đã tham gia như HA cũng rất ngạc nhiên. Kinh nghiệm chỉ có thể rút ra, là đội ngũ những người làm chung nhóm lúc ấy, chỉ là phải biết lắng nghe ý kiến các game thủ, lấy thái độ dung hòa làm chính yếu trước các nhu cầu, đòi hỏi của họ. Một khi vẫn thấy game thủ còn đòi hỏi, những người làm game sẽ bớt lo lắng vì như thế, sản phẩm vẫn còn sức hút để có cơ hội trụ lại và tiếp tục đi lên.

Từ bài học như vậy, Hạo Anh nghĩ thế nào về yêu cầu tiếp tục tham gia phát triển những game đỉnh cao nhưng bị trở ngại như GE ? Qua đó, bạn nghĩ gì về cơ sở làm việc thành công cho người quản lý game?

GE thực sự là một tuyệt tác game trực tuyến trong môi trường giả lập hình ảnh 3D sống động, nhưng do cách chơi còn khó, chưa thân thiện với nhiều người đã quen với phong cách xử lý nhân vật đơn giản, nên nhìn chung đa số người chơi mới sẽ khó tiếp cận. Bên cạnh đó, trò chơi sau thời gian phát hành dài, còn một số vấn đề khác tồn đọng như nạn lạm phát vật phẩm, tiền giao dịch trong game, đều là những vấn đề đau đầu mà HA cùng những đồng sự phải đối mặt.

Có thể nói, cuộc sống trong trò chơi trực tuyến cũng như bản sao một xã hội, và nếu không xử lý tốt những vấn đề nội tại phát triển trong đó, như sản lượng tiền cung vượt quá cầu sẽ gây ra lạm phát, thì trò chơi sẽ gặp nhiều khó khăn trong góc độ kinh tế và dễ dẫn đến những hệ

quả thiếu tích cực. Để khắc phục vấn đề này, nếu chỉ chờ đợi một mình nhà phát hành đưa biện pháp can thiệp, thì sẽ vẫn chưa đủ.

Theo HA, chính những người tham gia trong xã hội ảo đó mới là nhân tố chính để quyết định điều chỉnh, hài hòa nền kinh tế trong game và tác động ngược lại đến nhận thức cộng đồng của họ. Đó cũng là cơ sở mà HA nghĩ, người làm game phải nắm bắt, phải chủ động xử lý để có được sự thành công. Phải có được yếu tố cộng đồng tích cực trong sản phẩm, thì người làm game mới có được thành tích của mình.

Cá nhân HA cảm thấy với sản phẩm GE, bởi hầu hết những game thủ GE đều đang yêu game, gắn bó với game như chính HA, cho nên với sự góp ý và đồng lòng xây dựng game như hiện nay từ cộng đồng người chơi, HA tin GE rồi sẽ có những sự thay đổi tích cực hơn.

Nghĩa là với Hạo Anh, giá trị cộng đồng trong trò chơi là yếu tố quan trọng để những người quản lý trẻ tuổi có được năng lực và định hướng tốt để đưa ra các giải pháp cũng như sự quyết tâm thành công ?

HA tin rằng chính cộng đồng luôn là lực lượng quyết định thành bại của một sản phẩm trò chơi trực tuyến, cũng như nhiều lĩnh vực khác trong cuộc sống. Thực tế ngành công nghiệp game vẫn đang là một ngành mới mẻ tại Việt Nam, nhiều cơ hội cho những người làm việc trẻ như HA thử thách chính mình.

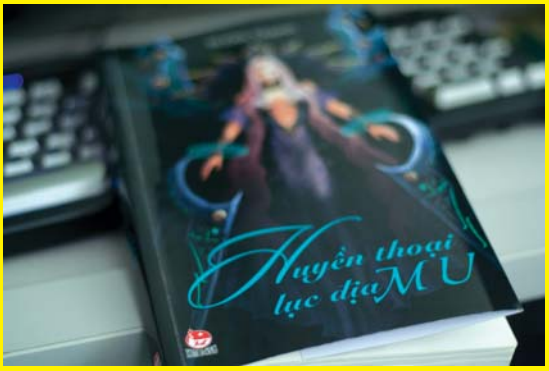
Chính cộng đồng sẽ là môi trường chính góp phần huấn luyện các nhà phát hành và người làm game tại Việt Nam ngày càng đạt đến trình độ chuyên nghiệp. Những bài học thực tế từ sự thất bại cũng như thành công qua từng sản phẩm từ góc độ cộng đồng sẽ là thước đo năng lực cho mỗi người tham gia.

Vì vậy, đối với một người làm game như HA, rất cần phải có tinh thần cộng đồng, luôn cầu thị lắng nghe, biết hướng đến các game thủ mới có thể tìm thấy sự thành công, có thể vượt qua được những áp lực khó khăn mà kinh nghiệm, năng lực trẻ tuổi chưa thể bù đắp được. Vấn đề là phải biết quyết tâm, nhiệt huyết với công việc được giao, và tìm thấy sự chung sức của cộng đồng, thì người làm game mới thành công.

THANH NGUYÊN

TÔ ĐỨC QUỲNH VÀ TRUYỀN THUYẾT MU

Một chàng trai nghèo, chưa đỗ đại học đã xuất bản thành công bộ truyện đầu tay về lục địa MU



Nếu như rất nhiều người chơi chỉ đọc qua sơ sài truyền thuyết về lục địa MU trên trang chủ thì Tô Đức Quỳnh từ 2005, khi tựa game trực tuyến này chính thức được phát hành tại Việt Nam, đã quan tâm, tìm hiểu và bắt tay vào viết một câu chuyện về thế giới MU. Tuy nhiên, khi được giới thiệu sang NXB Kim Đồng truyện phải ngừng lại vì tác giả chưa chứng minh được khả năng sáng tác một tác phẩm chứa đầy nội dung mang hơi hướng châu Âu nhưng bản thân tác giả chưa bao giờ đến đó. "Họ nghi ngờ không biết mình có viết nội dung đó không. Có người lo rằng mình đạo văn", Quỳnh chia sẻ với Thế Giới Game.

Cách để Quỳnh chứng minh bản quyền sáng tác chính là từ phần 2 của truyện, Quỳnh đưa vào một nhân vật Việt Nam. Đây là điều gây ngạc nhiên cho nhiều độc giả. Nhân vật người Việt Nam cũng mang tên Quỳnh và đồng hành cùng 2 nhân vật chính khác là Khain và Alice. Sau đó, được FPT Online cùng NXB Kim Đồng hỗ trợ, Quỳnh đã in và phát hành 1500 bản của truyện" Truyền thuyết lục địa MU". Đây là thành quả mà Quỳnh nhận được sau 6 năm kiên trì giấc mơ viết truyện.

"Em không có điều kiện nên hết cấp 3 thì em nghỉ học. Hiện em làm nhiều nghề như phục vụ nhà hàng, bảo hiểm … Em đã thích viết truyện từ cấp 2. Môn văn cũng là môn em học tốt nhất hồi cấp 2 và cấp 3", Quỳnh cho biết. Một môn khác là thanh nhạc Quỳnh cũng bỏ dở vì không đủ tiền đóng học phí.

Từ 2005 khi chơi MU và bắt đầu viết truyện, các câu chuyện của Quỳnh hay đăng trên tuần báo lục địa của trò chơi MU. Rồi một ngày cậu ta tự hỏi "Tại sao mình không tổng hợp chúng lại và viết thành sách hoành tráng nhỉ?"

"Em không đọc Harry Potter của J.K Rowling cũng như các tác giả khác để tránh ảnh hưởng của họ. Em có xem phim Harry Potter nhưng không hiểu lắm", Quỳnh cho biết, "Em chỉ đọc sách khoa học, sách dạy làm giàu. Thích xem phim Transformers, Lord of the Rings".

Thỉnh thoảng Quỳnh vẫn vào game chơi với các bạn bè cũ. "Em chủ yếu chơi để giải trí chứ không đua tốp. Em hay tham gia các hoạt động offline, cộng đồng của game", Quỳnh cho biết.

Bộ sách "Truyền thuyết lục địa MU" dự kiến có 3 phần. Hiện phần 1 đã được phát hành. Chàng trai người Tây này cho biết đã phát hành miễn phí 4 chương viết đầu miễn phí và mong muốn được cộng đồng game thủ nhiệt tình ủng hộ.

YÊN KHÊ

Nhà phát hành game online VTC đang gấp rút hoàn thiện những công đoạn cuối cùng để cho ra mắt trò chơi SQUAD vào tháng 11 tới đây.

MINH QUỐC

VTC STUDIO
VÀ DỰ ÁN GAME THUẦN VIỆT

SQUAD là tựa game MMOFPS đầu tiên được phát triển bởi một hãng game trong nước - VTC Game Studio. Chưa biết kết quả sẽ thế nào, nhưng dự án SQUAD là bàn đạp giúp VTC Studio tạo ra những sản phẩm game online hấp dẫn và phù hợp cho game thủ Việt Nam, ông Võ Bằng Phan, giám đốc VTC Game Studio chia sẻ với Thế Giới Game.

Ông Phan nói về sản phẩm đầu tay của studio: "Dự án game online SQUAD được phát triển trên nền Engine của hãng GameBryo. Engine này đã được sử dụng cho nhiều tựa như Fall out, Civilization, Oblivion. SQUAD được VTC Game Studio bắt đầu nghiên cứu từ tháng 1 năm 2010. Sau một thời gian đánh giá về mức độ khả thi, SQUAD được tiến hành nâng cấp version của engine vào tháng 3/2010. Từ tháng 6 đến tháng 9/2010, VTC Online Game Studio tiến hành xây dựng chương trình, xây dựng nội dung của game và hiện nay đã hoàn thiện."

Ông khẳng định SQUAD hoàn toàn là một sản phẩm "thuần Việt", vì từ nội dung, mô hình vật thể, kết cấu, tương tác vật lý, tất cả những gì có trong game đều được thực hiện tại VTC Studio. SQUAD không dựa trên bất kỳ một nền có sẵn nào để chỉnh sửa lại, mà mọi thức trong game đều được VTC Game Studio thực hiện từ những bước đầu tiên cơ bản nhất, như vẽ phác thảo, thiết kế đồ họa, giao diện… Tất cả đều là kết quả của một quá trình phát triển game giống như cách các Studio game trên thế giới đang thực hiện.

Phát triển game vẫn là một lĩnh vực rất mới ở Việt Nam, nên quá trình thực hiện gặp phải không ít khó khăn. Để có thể làm được một game, phải trải qua rất nhiều công đoạn: nghiên cứu thị trường, lên kịch bản, tìm giải pháp về mặt công nghệ, đồ họa, lập trình, làm giao diện, làm mạng, phát triển sản phẩm… Những thứ đó, ở Việt Nam chưa từng được đào tạo. Studio phải tự xây dựng mô hình làm game hoàn thiện, lên được kế hoạch chi tiết và đào tạo ra một đội ngũ làm game chuyên nghiệp.

"Với những kinh nghiệm thu được khi thực hiện dự án SQUAD, chúng tôi tin tưởng rằng VTC Game Studio sẽ có đầy đủ năng lực làm chủ công nghệ để tiếp tục đưa ra các sản phẩm game online hấp dẫn và phù hợp cho game thủ Việt Nam. Những sản phẩm của VTC Online Game Studio sẽ hướng tới việc không chỉ dừng ở trong nước mà còn được xuất khẩu ra nước ngoài. Với dự án này, VTC Studio bước đầu có thể làm chủ công nghệ phát triển game, tiến tới hoàn toàn tự sản xuất và xuất khẩu game online," người đứng đầu VTC Studio nhấn mạnh.

Hiện tại có rất nhiều dự án đang được phát triển, từ webgame chiến thuật, game mạng xã hội, và một số tựa game MMO đang được "thai nghén". Dù chưa thể nói được gì nhiều nhưng sự đầu tư ấy cho thấy kỳ vọng của VTC vào Studio này không nhỏ chút nào.

LAURA INTRAVIA
NỮ NGHỆ SĨ ĐA TÀI

ĐƯỢC BIẾT ĐẾN VỚI BIỆT DANH FLUTE LINK QUA NHỮNG MÀN TRÌNH DIỄN ĐỘC ĐÁO TẠI CÁC BUỔI HOÀ NHẠC VÀ NHẤT LÀ TẠI VIDEO GAMES LIVE ĐƯỢC TỔ CHỨC VÀO NĂM 2009 CÙNG NHỮNG THÀNH TÍCH ĐÁNG NỂ TRONG SỰ NGHIỆP SÁNG TÁC VÀ BIỂU DIỄN, NỮ NGHỆ SĨ TRẺ LAURA INTRAVIA ĐÃ ĐỂ LẠI NHIỀU ẤN TƯỢNG TRONG CON MẮT CỦA KHÁN GIẢ VÀ CẢ GIỚI GAME THỦ HÂM MỘ ÂM NHẠC.

Tốt nghiệp với cả bằng sáng tác và biểu diễn tại Cao đẳng Ithaca, một trường khá nổi tiếng về đào tạo âm nhạc cổ điển ở New York, Mỹ, Laura Intravia là một nghệ sĩ đa tài có khả năng sáng tác nhiều thể loại nhạc mà đặc biệt là sáng tác đơn ca hoặc hợp xướng. Đây cũng là thế mạnh giúp cô đoạt được các giải thưởng như giải Soạn nhạc hợp xướng Jack Downey 2007 hay giải Nhì trong cuộc thi New York Treble Singers 2008 dành cho nữ nghệ sĩ có giọng cao. Bên cạnh đó Laura Intravia đã từng có cơ hội làm việc chung với các nghệ sĩ nổi tiếng như Dana Wilson, Sally Lamb, Jennifer Higdon và William Bolcom.

Tuy không được học như một chuyên môn tại trường, nhưng chính tài năng thổi sáo của Laura Intravia cùng với màn trình diễn vui nhộn và độc đáo khi xuất hiện trong trang phục của nhân vật Link từ loạt trò chơi nổi tiếng Legend of Zelda, trong các buổi hoà nhạc và nhất là tại Video Games Live năm 2009 đã khiến nhiều người biết đến cô với cái tên "Flute Link", cùng với đó là các sáng tác gắn liền với game.

Laura Intravia đã có sở thích lắng nghe và tái hiện lại các bản nhạc nền trong các trò chơi video game từ rất nhỏ, cô sáng tác chúng lại theo phong cách riêng và tiếp tục phát triển niềm yêu thích đó như một đam mê không thể từ bỏ và ngày càng theo hướng chuyên nghiệp hơn. Laura Intravia cho biết sáng tác nhạc cho video game là một công việc rất thú vị, nó khiến phải sáng tác với cảm nhận như một đứa trẻ và giúp học hỏi thêm được nhiều điều căn bản trong lĩnh vực sáng tác âm nhạc. Ngoài sáo, các tác phẩm của Laura Intravia còn được viết có thể chơi trên các nhạc cụ khác mà đặc biệt là Pinao. Các trò chơi kinh điển đã được tái hiện trong các sáng tác của cô có thể kể đến như Tetris, Super Mario, Legend of Zelda, Castlevania hay Dragon Quest.

Bên cạnh những sáng tác, Laura Intravia còn có khả năng trình diễn và thu hút sự chú ý đáng kinh ngạc. Trong chương trình hòa nhạc Video Games Live được tổ chức vào năm 2009 cô đã góp mặt trong hơn 15 tiết mục và trình diễn các bản nhạc trong các tựa game nổi tiếng như Assassin's Creed II, Chrono Trigger/Chrono Cross, Diablo III, God of War, Lair, Portal, World of Warcraft, Advent Rising, Medal of Honor, Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Đặc biệt không thể không nhắc đến hai màn độc tấu sáo mà một trong số đó đã tạo nên biệt danh Flute Link cho Laura Intravia khi cô hoá trang thành nhân vật chính trong trò chơi Legend of Zelda và Super Mario Brothers. Các màn trình diễn này sau đó đã được rất nhiều người ưa thích và biết đến thông qua các đoạn video đăng tải trên Youtube.

Tuy không trực tiếp sáng tác ra các tác phẩm kinh điển như Koji Kondo với Super Mario hay Kinuyo Yamashita với Castlevania. Nhưng có thể nói những nghệ sĩ như Laura Intravia bằng niềm đam mê và khả năng sáng tạo đã góp phần đem âm nhạc trong game đến gần hơn với các fan hâm mộ game và cả người yêu âm nhạc.

KHẮC THÀNH

Đạo diễn: Trình Hiểu Đông
Diễn viên: Liên Kiệt, Huỳnh Thánh Y, Lâm Phong, Thái Trác Nghiên, Từ Nhược Tuyên
Ngày khởi chiếu: 30/9/2011

THANH XÀ BẠCH XÀ

Sau năm 2010 đầy thành công với The Expendables (Biệt đội đánh thuê) và Ocean Heaven (Thiên đường hải dương), Thanh Xà Bạch Xà đánh dấu sự trở lại của Lý Liên Kiệt với thể loại phim võ thuật-cổ trang.

Bộ phim Thanh Xà Bạch Xà của đạo diễn Trình Tiểu Đông được cải biên từ truyền thuyết Bạch Xà nổi tiếng của Trung Quốc. Với kinh phí sản xuất hơn 200 triệu đô la Hồng Kông, bộ phim có cảnh quay và kỹ xảo hoành tráng. Cuối tháng 8 vừa qua, đoàn làm phim đã đến Ý để tham gia tranh giải tại Liên hoan phim quốc tế Venice.

Với sự chỉ đạo của đạo diễn võ thuật nổi tiếng như Trình Tiểu Đông, cùng sự góp mặt của diễn viên hành động Lý Liên Kiệt, chắc chắn Thanh Xà Bạch Xà sẽ là một bộ phim mà khán giả tha hồ mãn nhãn với những màn trình diễn võ thuật hoành tráng, đẹp mắt.

Nói về các cảnh hành động trong phim, Lý Liên Kiệt cho biết anh chưa từng tham gia một bộ phim hành động nào mà anh bị "vắt kiệt sức" như Thanh Xà Bạch Xà. Anh cho biết: "Trong phim, sau khi chiến đấu với Bạch Xà, tôi lại phải chiến đấu với Thanh Xà. Sau khi đấu với Thanh

Xà, tôi lại tiếp tục đấu với các yêu quái. Sau khi đấu với yêu quái này xong, lại phải đấu tiếp với yêu quái khác. Sau khi tiêu diệt các yêu quái, tôi lại phải chiến đấu với các thủy quái…" Sau năm 2010 đầy thành công với The Expendables (Biệt đội đánh thuê) và Ocean Heaven (Thiên đường hải dương), Thanh Xà Bạch Xà đánh dấu sự trở lại của Lý Liên Kiệt với thể loại phim võ thuật-cổ trang.

Nếu như Lý Liên Kiệt "than vãn" vì phải đánh quá nhiều thì Lâm Phong lại ngược lại, vì nhân vật của anh toàn phải chịu đòn. Anh cho biết, nhân vật Hứa Tiên của anh là một chàng thư sinh chân yếu tay mềm, luôn bị bao vây bởi nhiều yêu quái nên nhân vật của anh khá "bầm dập" vì bị nhiều người đánh, đặc biệt trong đó là cô nàng ca sỹ xinh đẹp của nhóm Twins: Thái Trác Nghiên. Có lẽ, do có nhiều kinh nghiệm đóng phim võ hiệp nên Thái Trác Nghiên "đánh đấm" khá hăng, hơn thế nữa, cô nàng còn yêu cầu đạo diễn Trình Tiểu Đông bổ sung thêm nhiều cảnh "chiến đấu"!

THANH VÂN

Đạo diễn: Frank Coraci
Diễn viên: Kevin James, Rosario Dawson, Leslie Bibb
Ngày khởi chiếu: 23/9/2011

ĐỔI VAI
CHANGE-UP

Đối với đạo diễn David Dobkin, ý tưởng về một đôi bạn thân khao khát cuộc sống của nhau là nền tảng phát triển nhiều tình tiết hài hước cho bộ phim "Đổi vai". Khi nhận được kịch bản từ Jon Lucas và Scott Moore, ông đã lập tức bị cuốn hút vào câu chuyện. Hai nhà biên kịch nổi tiếng khi làm nên thành công của bộ phim hài The Hangover, đã cùng nhau bắt tay xây dựng câu chuyện về hai chàng trai Dave và Mitch, đôi bạn thân từ thuở nhỏ, nhưng khi trưởng thành lại phải vật lộn để duy trì một tình bạn đã chẳng còn khăng khít. Trong khi Dave

Đạo diễn: Trình Hiểu Đông
Diễn viên: Liên Kiệt, Huỳnh Thánh Y, Lâm Phong, Thái Trác Nghiên, Từ Nhược Tuyên
Ngày khởi chiếu: 30/9/2011

VƯỜN THÚ TÌNH YÊU
ZOOKEEPR

Ở vườn thú Fraklin Park, anh chàng có thân hình bụ bẫm đáng yêu Griffin Keyes (Kevin James thủ vai) được xem là nhân viên ưu tú nhất. Những con thú được anh chăm sóc rất tận tụy Griffin dường như cống hiến toàn bộ cuộc đời của mình cho việc chăm sóc thú. Có lẽ chính bởi điều này đã khiến cho đường tình duyên của Griffin vô cùng lận đận. Sau lần cầu hôn thất bại, Griffin quyết định từ bỏ sự nghiệp, từ bỏ những con thú thân thương để đi tìm tình yêu cho đời mình. Nhưng một điều mà Griffin không ngờ đến là, những con thú ở Fraklin Park có thể nói chuyện, suy nghĩ và hành động như con người, chỉ là chúng đã có lời thề giữ kín bí mật này. Tuy nhiên sự ra đi của Griffin khiến bầy thú quyết định "bật mí" cho Griffin, đồng thời còn giúp anh chinh phục trái tim một cô gái theo đúng phong cách rất riêng của chốn "rừng xanh".

"Vườn thú tình yêu" có đội ngũ lồng tiếng hùng hậu cho các con thú như Adam Sandler sẽ nhập vai chú khỉ Donald láu lỉnh và lắm lời. Thủ lĩnh đầy quyền lực của vườn thú – sư tử Joe sẽ do ngôi sao cơ bắp Sylvester Stallone lồng tiếng. Diva ca nhạc Cher gây bất ngờ khi lồng tiếng cho nàng sư tử cái Janet – vợ của Joe. Chú khỉ đột mạnh mẽ đầy nội tâm Bernie sẽ do nam diễn viên Nick Notle lồng tiếng. Còn nhà sản xuất/biên kịch/đạo diễn được mệnh danh là "phù thủy" của dòng phim hài Judd Apatow sẽ khiến các fan hâm mộ cười lăn cười bò khi anh lồng tiếng cho chú voi châu Á vụng về Barry.

Một cảm giác rất quen thuộc ở "Vườn thú tình yêu", đó là phong cách hài hước khá quen thuộc, cốt truyện cũng như êkíp, chúng ta sẽ thấy phim mang màu sắc khá giống với The Grown-Ups (Những đứa trẻ to xác) và Just Go With It (Cô vợ hờ). Bộ đôi Adam Sandler – Kevin James giờ gần như đã trở thành cặp bài trùng ăn khách, từ I Now Pronounce You Chuck and Larry, đến Grown-Ups, họ đều gắn bó với nhau rất thành công trên màn ảnh.

Với số vốn đầu tư 80 triệu USD, một con số không nhỏ cho một bộ phim hài, đến nay "Vườn thú tình yêu" khá thành công khi thu về được gần 150 triệu USD khắp toàn cầu.

THANH VÂN

---

là luật sư hàng đầu, đã có vợ và 3 đứa con, Mitch vẫn một mình, không công ăn việc làm ổn định, yêu đương bừa bãi như những ngày còn đi học. Dave coi chuyện duy trì mối quan hệ này là một nghĩa vụ, trong khi Mitch chỉ muốn được gặp lại cậu "chiến hữu" năm nào.

Khi cả hai gặp nhau tại một quán bar và đem cuộc sống của mình ra so sánh, mỗi người đều cảm thấy bị tác động mạnh bởi hoàn cảnh sống của người kia. Mitch khao khát cuộc sống gia đình ổn định của Dave, với vợ hiền và những đứa con ngoan, đầy đủ về tài chính. Mitch không thể hiểu được tại sao mình lại cảm thấy ghen tị với cách Dave hoàn thành mọi bổn phận với gia đình, trong khi vẫn thành công trong sự nghiệp. Tệ hại hơn, mối quan hệ giữa

Mitch và cha mình luôn căng thẳng. Cảm giác bền vững duy nhất mà Mitch được trải nghiệm là khi ở cạnh Dave cùng gia đình. Cuộc gặp gỡ rốt cuộc cũng đi tới hồi kết khi đôi bạn say khướt đứng xả "nỗi buồn" dưới đài phun nước chạm trổ hình nữ thần Hy Lạp Metis và không ngừng cãi vã về việc muốn được đổi chỗ cho nhau đến mức nào! Khi họ tỉnh dậy, vị nữ thần thông thái với khả năng thay đổi hình dạng như trong những câu chuyện cổ tích đã biến mong ước của hai người thành sự thật.

THANH VÂN

Heroes of Might & Magic The Board Game

Anh Hùng Chiến Kỷ

Phiên bản Heroes Board Game – tạm gọi tên tiếng Việt là "Anh hùng chiến kỷ" - là một trò chơi thể loại dàn trận chiến thuật theo lượt dành cho 2-4 người chơi. Dạng chơi phổ biến nhất là hai người đấu nhau 1 chọi 1 với mỗi bên điều khiển một Hero (Anh hùng) cùng đội quân của mình, ngoài ra người chơi cũng có thể tham gia vào những trận đánh team hoành tráng 2 chọi 2 để cùng sát cánh với chiến hữu chống lại đội đối phương.

Trung thành với hệ thống của Heroes, phiên bản "Anh hùng chiến kỷ" tái hiện lại những trận đánh giữa các Hero của nhiều phe khác nhau trong thế giới Heroes. Người chơi điều khiển một Hero và giao chiến với nhau trên một bàn chơi theo ô, di chuyển và tấn công theo đúng kiểu chiến thuật, xây dựng thành ở những vị trí chiến lược để triệu tập thêm quân, đưa những Champion (nhà vô địch) trong quân của mình ra tiêu diệt đối phương hoặc giao chiến nhỏ lẻ theo kiểu du kích, phòng thủ chặt phản công nhanh,...

Hiện tại phiên bản Master Set của "Anh hùng chiến kỷ" cho phép các bạn điều khiển Hero của 6 phe khác nhau với những kỹ năng, phép thuật cũng như quân đội khác nhau để giao tranh. Đó là các phe Haven (phe Hiệp sĩ của người), Sylvan (phe Tiên của Elf), Academy (phe Pháp thuật của các pháp sư Orient), Stronghold (phe những Chiến binh Orc), Inferno (phe Quỷ địa ngục) và Necropolis (phe các Xác sống bất tử). Trò chơi là một sự kết hợp mới lạ giữa thể loại bài ma thuật (như Yugi, Magic the Gathering,...) và hệ thống dàn trận chiến thuật theo lượt (Turn-Based Strategy) của nhiều dòng game nổi tiếng như Fire Emblem, Super Robot War, Final Fantasy Tactics, .v.v. Người chơi sẽ quản lý quân đội dưới dạng những lá bài như một bộ bài ma thuật, nhưng một khi đã triệu hồi xuống bàn chơi thì chiến sự diễn ra do khả năng tư duy chiến thuật và điều binh khiển tướng của người chơi chống lại những chiến lược của đối phương.

Mỗi phe sẽ có một Hero điều khiển cùng quân đội của mình với những đặc tính riêng biệt và sở trường cũng như sở đoản khác nhau. Bắt đầu trò chơi người chơi sẽ chọn mỗi người một Hero và lấy tất cả 34 lá bài của phe đó, sau đó bày thế trận khởi đầu lên như trong cẩm nang hướng dẫn đi kèm mỗi phe đưa ra. Khi trò chơi chính thức bắt đầu, người chơi sẽ phải theo đúng 6 giai đoạn trong mỗi lượt chơi, điều mà những người đã từng chơi qua một số thể loại bài ma thuật không lạ lùng gì.

+ GIAI ĐOẠN I – RÚT BÀI

Người chơi sẽ rút sao cho đủ 5 lá bài trên tay. Nếu như sau lượt đi trước người chơi còn 3 lá thì chỉ rút thêm 2 lá bài mà thôi.

+ GIAI ĐOẠN II – TRIỆU HỒI

Người chơi sẽ triệu hồi những sinh vật trên tay xuống bàn chơi để điều khiển và sử dụng, nếu có đủ lượng Mana cần thiết để bỏ ra. Mỗi quân bài sẽ có lượng Mana cần thiết khác nhau tùy theo cấp

độ và sức mạnh của mình. Một quân Hell Hound có thể sẽ chỉ tốn Mana để triệu hồi, nhưng một Champion như ArchDevil cần người chơi bỏ ra đến 8 Mana. Quyết định sử dụng quân nào vào lúc nào là một kỹ năng không thể thiếu đối với những tay chơi dàn trận chiến thuật kinh nghiệm.

+ GIAI ĐOẠN III – MA THUẬT

Người chơi có thể sử dụng những phép thuật mạnh mẽ của Hero mình bằng những lá bài Magic đang cầm trên tay, có thể là để xây dựng thêm một Town (thành) để ổn định vị trí chiến thuật, hoặc gây sát thương tiêu diệt đối phương, hoặc tăng tốc độ cho quân đội của mình để dâng lên áp đảo tướng đối phương,...

+ GIAI ĐOẠN IV – DI CHUYỂN

Bắt đầu từ giai đoạn này, chiến trận đã chuyển về nơi chủ yếu, đó là bàn chơi. Người chơi sẽ được di chuyển quân của mình trên bàn chơi trong giai đoạn này, và sẽ bị giới hạn 3 lần di chuyển mà thôi. Tức là có thể di chuyển tối đa chỉ 3 quân, trừ phi có sự hỗ trợ của phép thuật hay năng lực đặc biệt của quân.

+ GIAI ĐOẠN V – TẤN CÔNG

Cũng như di chuyển, trong giai đoạn này những quân của mình trên bàn chơi có thể tấn công, bằng cách nào thì tùy quân. Những quân đánh phạm vi gần chỉ đánh được 4 ô xung quanh, trong khi những quân tấn công tầm xa có thể bắn xa đến phạm vi 3 ô theo một đường thẳng không chướng ngại vật. Và cũng như di chuyển, người chơi sẽ bị giới hạn trong 3 lần tấn công, trừ phi có ngoại lệ do ảnh hưởng của phép thuật hay kỹ năng đặc biệt của quân.

Những quân của đối phương bị người chơi tấn công và hủy diệt sẽ được người chơi thu về và biến thành Mana để dành cho việc triệu tập quân trong những lượt tiếp theo.

+ GIAI ĐOẠN VI – TẠO MANA

Ngoài nguồn thu nhập Mana chính là từ việc tiêu diệt quân địch, người chơi còn có thể tự tạo Mana bằng bài của mình bằng cách hy sinh những lá bài mình cảm thấy không cần thiết để biến thành Mana. Ngoài ra hy sinh bài để tạo Mana cũng là một nước đi chiến thuật để giúp người chơi đốt bớt bài nhằm lượt sau rút được nhiều bài hơn lên tay và tìm được lá bài mình cần. Tuy nhiên cũng cần phải lưu ý: Bộ bài của người chơi có hạn, một khi bài đã cạn kiệt người chơi chỉ còn có thể sử dụng những gì còn lại trên tay và trên bàn mà thôi, cho nên rút kiệt sức mạnh của quân mình là một con dao hai lưỡi, cần phải hết sức thận trọng trong từng quyết định.

Mục tiêu của trò chơi là tiêu diệt được Hero của đối phương để giành chiến thắng. Trò chơi chỉ kết thúc khi tất cả Hero của phe đối thủ (nếu chơi team) đã bị tiêu diệt. Hero cũng là một quân lính trên bàn và có sức mạnh đặc biệt so với những quân lính bình thường, nên tùy theo phong cách và tình hình người chơi, Hero cũng sẽ có công dụng khác nhau. Một người chơi táo bạo sẽ không ngần ngại đưa Hero xông ra tiền tuyến chiến đấu cùng quân lính, một người chơi cẩn thận sẽ để Hero đứng an toàn sau những bức tường thành vững chắc và hỗ trợ cho quân lính bằng ma thuật mạnh mẽ. Trò chơi bảo đảm được tính chơi lại cao vì không ván chơi nào giống ván chơi nào. Để thể hiện cho tính ngẫu nhiên trong chiến đấu, trò chơi sử dụng xúc xắc để xử lý những vấn đề tấn công chính xác hay hụt mục tiêu và xác định sát thương cho những đòn tấn công cũng như xác suất kích hoạt thành công ma thuật.

Và trò chơi này đã có phiên bản tiếng Việt do CLB Board Game VN làm. Trò chơi sẽ được ra mắt trong tháng tới. Ngoài ra những bạn có nhu cầu muốn tìm hiểu kỹ hơn về luật chơi cũng như đăng ký tham gia những buổi triển lãm giới thiệu game CLB Board Game VN sẽ tổ chức tại TP HCM trong tháng 10/2011 có thể liên hệ địa chỉ email *boardgamevn@gmail.com* để có thêm thông tin và đăng ký.

ANH KHOA

XÂY DỰNG SỞ THÚ

Với bối cảnh trò chơi xây dựng sở thú, được tương tác với những con thú hiếm và dễ thương, tính chiến thuật đơn giản nhưng không thiếu chiều sâu, Zooloretto là lựa chọn hoàn hảo cho một trò chơi dành cho cả gia đình cùng chơi với nhau, con cháu, cha mẹ cùng ông bà. Trò chơi thích hợp với tất cả các độ tuổi từ 8-10 cho đến trung niên và người lớn tuổi. Bên cạnh đó, Zooloretto cũng là một trò chơi không kém phần hấp dẫn đối với những nhóm bạn muốn tìm một trò chơi hấp dẫn, trí tuệ và đầy tính giải trí. Zooloretto là một trò chơi độc đáo và thú vị dành cho 2-5 người chơi.

Mục đích của trò chơi rất đơn giản: Trở thành người xây dựng và phát triển sở thú thành công nhất. Mức độ thành công của mỗi sở thú được đánh giá dựa trên điểm số của người chơi vào cuối ván chơi, tính trên số lượng thú có trong sở thú, kèm theo các gian hàng buôn bán thức ăn nhanh, cafe, kem,... để tăng thu nhập cho người chơi. Kết hợp giữa lối chơi xây dựng kinh doanh với đầy đủ các tính chất lôi cuốn của nó: chọn lựa thú để mua về, bỏ tiền mở rộng thêm sở thú của mình, tương tác mua bán thú với các đối thủ cạnh tranh, sắp xếp bố trí sở thú theo ý mình để tăng tối đa thu nhập,... và những con thú dễ thương hài hước, chưa kể các con thú còn có khả năng sinh sôi nảy nở làm cho sở thú thêm đa dạng và đông đúc, Zooloretto đem lại cho người chơi một cảm giác rất thật khi làm giám đốc quản lý một sở thú của riêng mình.

Trong Zooloretto phiên bản gốc, có 8 loại thú để cho người chơi lựa chọn trong quá trình chơi: Báo đốm, gấu trúc, lạc đà, chuột túi, hạc mỏ đỏ, tinh tinh; vVoi châu Phi, ngựa vằn.

Trò chơi diễn ra theo lượt, trong mỗi lượt người chơi sẽ thực hiện một hành động sau đó kết thúc lượt. Hành động đó tùy vào quyết định của người chơi, có thể là đưa thêm thú vào trong xe để lựa chọn, chọn một xe chứa thú để lấy về, xây dựng phát triển thêm trong sở thú mình của chuyển đổi khu vực sống của các loại thú trong sở thú, mua bán thú với người chơi khác,... Tuy nhiên người chơi phải cân nhắc khi chọn lựa thú để lấy về, vì nếu có nhiều thú không đủ chỗ chứa thì người chơi sẽ bị điểm âm vào cuối trò chơi, tương tự nếu lấy quá nhiều gian hàng buôn bán về mà không sử dụng hết người chơi cũng sẽ phải trả giá. Trò chơi có đầy đủ tính chiến thuật và tính tương tác, thỏa mãn cho người chơi đủ các thể loại và đem lại sự thưởng thức trong từng ván chơi. Ngoài ra hình ảnh dễ thương là một yếu tố không thể bỏ qua của Zooloretto, khiến cho nó trở thành một game rất được các gia đình ưa chuộng và đoạt giải thưởng Board Game danh giá nhất thế giới Spiel de Jares năm 2007.

Zooloretto hiện có phiên bản chơi trên iPad, bên cạnh đó CLB Board Game VN cũng đang trong quá trình thực hiện một phiên bản Zooloretto Việt hóa nhằm hỗ trợ dân chơi Việt Nam dễ tiếp xúc với trò chơi hơn. Thông tin cụ thể sẽ được cung cấp ngay khi hoàn thành phiên bản Việt hóa trò chơi, bạn có thể tìm hiểu thêm tại địa chỉ mail: *boardgamevn@gmail.com.*

THU VÂN

GAME "NÓNG HỔI, MỚI RA LÒ"

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Một tựa game FPS, người chơi sẽ trở về chiến trường Stalingrad trong chiến tranh Thế giới lần thứ 2. Đây là một trong những cuộc chiến quyết liệt nhất. Và lần đầu tiên người chơi có thể trải nghiệm góc nhìn của cuộc chiến theo phe Đức ở phần chơi đơn. Game cũng hỗ trợ đầy đủ các phần chơi co-op và multiplayer để game thủ đọ sức với bạn bè. Red Orchestra 2 sử dụng enine Unreal 3, người chơi sẽ được chứng kiến những trận đánh hào hùng. Từ những mối đe dọa khác nhau, người chơi có thể xoay chuyển thành lợi thế, như sóng thần có thể dập tắt những đám cháy rừng mà không phải dìm chết cả ngôi làng.

Hệ máy: PC
Phát triển: Tripwire Interactive
Phát hành: Tripwire Interactive
Thể loại: FPS
Ngày phát hành: 13/9/2011

Pirates of Black Cove

Câu truyện trong thời đại hoàng kim của bọn cướp biển, đây là cơ hội giúp bạn chinh phục vùng biển Caribbean. Được phát triển bởi Nitro Game, game sẽ đưa người chơi về thế kỷ 16 để phiêu lưu tìm kiếm những kho tàng và thực hiện nhiệm vụ với mục tiêu trở thành một thủ lĩnh hùng mạnh nhất. Trò chơi được tạo ra thế giới mở, nghĩa là người chơi có thể đi du lịch và tìm kiếm công việc phù hợp với mình. Mỗi vị thuyền trưởng trong game có những khả năng khác nhau cho người chơi lựa chọn, sau đó người chơi có thể tham gia vào một trong ba phe phái Pirates, Corsair hay Buccaneers.

Hệ máy: PC
Phát triển: Nitro Games
Phát hành: Paradox Interactive
Thể loại: Chiến lược
Ngày phát hành: 2/9/2011

Gears of War 3

Phiên bản thứ 3 sẽ đưa người chơi vào một cuộc chiến mới và lý giải những điều chưa rõ ở các phiên bản trước. Cuộc chiến của loài người với loài Locust đã tạm thời chấm dứt. Nhưng một chủng loài thù địch mới lại xuất hiện, loài Lambent. Lambent chủng loài bị biến đổi của Locust, mạnh hơn, hung hãn hơn. Đồng thời, trong phần cuối cùng này, game thủ sẽ lý giải được sự xuất hiện của giáo sư Adam, cũng như vai trò của ông trong việc giúp phe Locust chống lại loài Lambent cũng như tác động của loài người đối với loài Locust, hay nguyên nhân của việc hành tinh Sena bị hủy diệt. Gears of War 3 được EpicGame phát triển độc quyền cho hệ máy Xbox của Microsoft.

Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: Epic Games
Phát hành: Microsoft
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 20/09/2011

The Gunstringer

Một tựa game mới toanh dành cho Kinect! Bạn sẽ tham gia chuyến phiêu lưu của chàng cao bồi mô phỏng theo phong cách một bộ phim hoạt hình. Người chơi điều khiển nhân vật thông qua động tác của đôi tay, xoay báng súng, ngắm bắn…vô cùng thú vị. Kết hợp với hình ảnh 3D vui nhộn và sống động, game chắc hẳn sẽ khiến người chơi đi hết từ điều hấp dẫn này tới điều hấp dẫn khác chỉ bằng gameplay đơn giản nhưng mang tính giải trí cao. The Gunstriger sẽ đi kèm với bản miễn phí Fruit Ninja Kinect.

Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: Twisted Pixel
Phát hành: Microsoft
Thể loại: Bắn súng
Ngày phát hành: 13/09/2011

God of War Origins Collection

Kratos trở lại hệ máy PS3, không phải trong một tựa game God of War mới mà là bản làm lại của hai bản God of War trên PSP là Ghost of Sparta ra mắt năm 2010 và Chains of Olympus ra mắt năm 2008. God of War: Origins Collection tổng hợp mọi thứ về quá khứ của Kratos. Cả 2 tựa game sẽ được đưa trở lại trên máy PlayStation 3 dưới định dạng HD và hỗ trợ hình ảnh 3D. Bộ sưu tập thực sự phù hợp với những game thủ nào chưa được thưởng thức 2 tựa game God of War trên PSP hoặc muốn thử cảm giác chơi bằng tay cầm DualShock 3.

Hệ máy: PS3
Phát triển: Ready at Dawn
Phát hành: SCEA
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 13/09/2011

Burnout Crash

Trò chơi đưa bạn vào một thế giới hỗn độn của tắc đường, xe cộ, các vụ nổ liên tiếp và những tai nạn ngớ ngẩn. Game có 3 phần chơi, 18 điểm nút giao thông và 6 khu vực để game thủ tung hoành. Mỗi địa điểm cần kỹ năng, chiến thuật khác nhau để tối đa hóa sự hỗn loạn và thiệt hại. Burnout Crash làm cho game thủ tiêu tốn không ít thời giờ để đắm mình trong thế giới hỗn loạn của trò chơi. Mang hơi hướng của thể loại game 16-bit nhưng đồ họa của Burnout Crash vẫn sáng sủa và đẹp mắt. Game sử dụng công nghệ Autolog để giúp người chơi kết nối, tranh tài và ganh đua điểm số với nhau. Ngoài ra Burnout Crash còn hỗ trợ chơi trên Kinect với chế độ chơi dành cho hai người.

Hệ máy: PS3
Phát triển: Criterion Games
Phát hành: EA
Thể loại: Đua xe- Hành động
Ngày phát hành: 20/9/2011

Resident Evil 4 HD

Nhân kỷ niệm 15 năm của series Resident Evil, Resident Evil phần 4 được "tái bản" ở độ phân giải HD. Năm 2005, Resident Evil 4 trên GameCube được tán dương là một trong những sản phẩm phiêu lưu hành động xuất sắc nhất trong lịch sử. Cuối năm đó, game thủ PS2 cũng có được bản game của riêng mình với nhiều nhiệm vụ và ưu điểm hơn. Nhưng đến tận tháng 5/2007, trò chơi mới lang thang sang PC. Và giờ đây những game thủ của 2 hệ máy PS3 và Xbox 360 có thể thưởng thức phần 4 ở độ phân giải cao.

Hệ máy: PS3
Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 20/9/2011

Harvest Moon: The Tale of Two Towns

Phiên bản mới nhất của loạt game Harvest Moon dành cho 3DS và DS. Trò chơi tập trung vào hai thị trấn hàng xóm đã trở thành đối thủ của nhau. Người chơi phải lựa chọn sống ở thị trấn nào, thị trấn yêu động vật mang phong cách châu Âu Bluebell hoặc thị trấn thuần nông phương Đông Konohana. Cũng như các phiên bản Harvest Moon khác, người chơi sẽ thành lập nông trại, phấn đấu để trở thành nông dân giỏi, và thành lập mối quan hệ với dân làng. Mục tiêu cuối cùng của The Tale of Two Towns là thống nhất hai ngôi làng.

Hệ máy: DS
Phát triển: Marvelous
Phát hành: Natsume
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 20/09/2011

NINTENDO DS™

Disgaea 4: A Promise Unforgotten

Disgaea là một tựa game nhập vai theo lượt nổi tiếng của NIS từng xuất hiện trên hệ máy PS2, PSP đến DS. Phiên bản mới nhất là câu chuyện hài hước xoay quanh tên bạo chúa ma cà rồng Valvatorez. Valvatorez giờ đây chỉ còn là một tên quỷ nhãi nhép bảo vệ nhà tù Netherworld. Tuy nhiên, do chán ghét sự biến chất, tham lam của những chúa quỷ đồng loại, Valvatorez cùng những người bạn ngộ nghĩnh bắt đầu thực hiện một cuộc cách mạng nhằm tự đưa mình lên ngôi chúa tể địa ngục.

Hệ máy: PS3
Phát triển: NIS
Phát hành: NIS
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 06/09/2011

Madden NFL 12

Madden NFL 12 tiếp tục đưa người hâm mộ đến gần với giải đấu bóng bầu dục hàng đầu thế giới NFL hơn bao giờ hết. Gồm 32 đội bóng, hệ thống sân vận động và sự xuất hiện của các cầu thủ nổi tiếng khiến cho Madden NFL 12 là một trò chơi rất thực. Hệ thống va chạm mới, cải tiến hệ thống phòng thủ AI (trí tuệ nhân tạo) là các tính năng nổi bật của phiên bản năm 2012. Trò chơi mang đến những trải nghiệm chơi chân thực hơn. Có tổng cộng 100 tính năng mới và cải tiến, cùng chế độ Superstar cho phép người chơi dễ dàng kiểm soát sự phát triển của siêu sao của họ với một hệ thống tiến triển hoàn toàn mới.

Hệ máy: Wii
Phát triển: EA
Phát hành: EA
Thể loại: Thể thao
Ngày phát hành: 30/09/2011

The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole Returns!

Trò chơi lấy ý tưởng từ bộ phim hoạt hình The Penguins of Madagascar nổi tiếng. Với cốt truyện chính là tiến sĩ Blowhole có kế hoạch sử dụng lực lượng chim cánh cụt với danh nghĩa chống lại sự cai trị của lũ cá heo, nhưng thực chất là nhằm đạt được ý đồ thống trị toàn thế giới của ông ta. Trò chơi gồm 3 phần với hơn 12 màn chơi thú vị. Chỉ có bạn và nhóm chim cánh cụt quái gở mới có thể ngăn chặn tiến sĩ Blowhole khỏi mưu đồ đen tối này.

Hệ máy: Wii
Phát triển: Griptonite Games
Phát hành: THQ
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 13/09/2011

TÊN GAME: T
THỂ LOẠI:
PHÁT HÀNH: K
NGÀY PHÁT HÀNH: 30/08/2011
HỆ MÁY:

TROPICO 4

THIÊN ĐƯỜNG MIỀN NHIỆT ĐỚI

Đã đến phiên bản thứ 4 nên không có gì lạ khi fan của Tropico có cảm giác trò chơi sẽ thiếu những ý tưởng đột phá lớn. Liệu đó sẽ là sự thật?

Khác với sự xuất hiện đình đám của phiên bản thứ 3, phần 4 xuất hiện khá âm thầm và lặng lẽ. Dù chưa hài lòng hoàn toàn với phiên bản thứ 3 nhưng cái cảm giác được điều hành vận mệnh của cả một đảo quốc luôn mang lại những hấp dẫn với ai ưa thích sự quản lý mang tính vĩ mô.

VAI TRÒ NHÀ LÃNH ĐẠO

Trong Tropico 4, người chơi nắm được đầy đủ thông tin về tình hình đảo quốc. Trò chơi cũng xuất hiện những hỗ trợ khá thú vị trong việc theo dõi tình hình đảo quốc. Có khá nhiều chỉ số nhưng có một số chỉ số đặc biệt quan trọng hơn, bạn nên đánh dấu các chỉ số này để chúng được thể hiện rõ ràng trên biểu đồ giúp để kịp thời đưa ra các quyết định phù hợp. Ở cương vị nhà lãnh đạo, bạn phải giải quyết rất nhiều vấn đề từ đơn giản đến phức tạp nhất. Tuy nhiên, vấn đề người chơi cần quan tâm vẫn là cuộc sống của nhân dân trên đảo quốc.

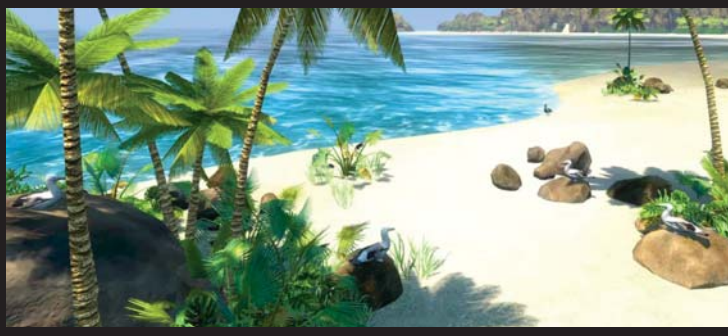
Nhiều khi những sai lầm của bạn sẽ được chất vấn một cách gián tiếp thông qua một bảng câu hỏi liên quan đến kinh tế và đối ngoại. Chẳng hạn, bạn ra quyết định mua dây chuyền sản xuất lớn của nước ngoài, đến khi dây chuyền này bị

ƯU

- Nhiều chính sách kinh tế.
- Lối chơi cuốn hút.
- Trải nghiệm hai mặt của một nhà lãnh đạo.
- Hướng dẫn rõ ràng cụ thể công việc.

KHUYẾT

- Đồ họa chưa thật bắt mắt



hỏng thì bạn phải có trách nhiệm giải trình với những lựa chọn đại loại như: dây chuyền sản xuất dở hoặc hỏng hóc là chuyện thường xuyên xảy ra,... Các câu trả lời tùy theo hướng tích cực hay tiêu cực mà "điểm quan hệ" với những nước đó sẽ tăng lên hoặc giảm xuống. Các lý giải cũng như chính sách của bạn có ảnh hưởng rất lớn đến tương lai sau này của chính người chơi mà rõ nét nhất là trong các cuộc bầu cử.

Nắm trong tay quyền lực gần như tuyệt đối nên người chơi có thể quyết định tính cách vị tổng thống mà mình điều khiển. Bạn có thể là một người đứng đầu công tâm được dân chúng ngưỡng mộ bởi sự chăm lo cho y tế, giáo dục hoặc là một nhà lãnh đạo độc tài sẵn sàng dẹp bỏ các thế lực chống đối. Tất nhiên, nếu chọn đi theo một trong hai bước trên thì thật dễ dàng, cái khó là bạn có thể dung hòa được cả hai yếu tố khiến dân chúng vừa kính phục, vừa nể sợ nhà lãnh đạo của họ. Đối nội là vấn đề khá đơn giản so với mục đối ngoại trong trò chơi, bởi hầu hết các hợp đồng xuất nhập khẩu đều gây ra những ảnh hưởng nhất định đến mối quan hệ với các nước nói riêng và cả một chế độ nói chung. Nếu trung hòa được tất cả các mối quan hệ thì người chơi sẽ tạo được nguồng lợi rất lớn từ khoản viện trợ không hoàn lại, hay các hợp đồng béo bở khác. Mặt khác, người chơi còn có thể can thiệp vào việc cho phép nhập hay xuất khẩu một mặt hàng nào đó để bình ổn giá cả hay đơn giản là giải quyết nhu cầu hiện tại của xã hội.

Cái hay của người lãnh đạo hay những người quản lý kinh tế là họ có trong tay rất nhiều công cụ để điều tiết xã hội theo quỹ đạo mà mình mong muốn. Bạn có thể áp đặt tiền lương cho công nhân theo con số vừa phải để họ có thể làm việc hiệu quả vì nếu mức lương quá thấp họ sẽ bỏ việc, còn quá cao thì năng suất làm việc sẽ giảm theo thuyết lợi ích biên tế. Việc chú trọng củng cố chắc chắn một nơi trước khi xây dựng hay phát triển địa điểm khác, bao giờ cũng tốt hơn việc bạn xây dựng sẵn cơ sở hạ tầng và chờ dân cư di chuyển đến. Nhiều lúc mặt trái của vấn đề này vô tình biến nơi đó trở thành "thành phố ma" hay giam vốn vô ích.

Mặt khác, phần quan trọng nhất trong trò chơi thường nằm ở nông nghiệp. Bỏi chi phí sản xuất và nhân công thấp nhưng hiệu quả kinh tế cao. Bỏi trồng trọt ở đảo quốc luôn có một số nông sản được coi là thế mạnh như thuốc lá, cà phê. Linh động hơn khi đã có đủ vốn thì những nơi trước kia là đất nông nghiệp vẫn có thể xóa bỏ để xây dựng cụm công nghiệp sao cho phù hợp với tình hình phát triển của đảo quốc. Ngoài ra, một số công trình có phạm vi ảnh hưởng nhất định như nhà máy điện, đài truyền hình,... thì cần phải tập trung vào những khu vực đông dân cư nhằm nâng cao chỉ số vui vẻ và tự do của dân chúng.

CHẶNG ĐƯỜNG GIAN NAN

Vấn đề thử thách nhất trong Tropico 4 có lẽ chính là mảng du lịch. Khi chơi qua phần hướng dẫn nhiều người nghĩ rằng đây là ngành công nghiệp không khói mang lại lợi nhuận béo bở. Thế nhưng khi đổ vốn để thu hút du lịch người chơi mới thấy nó không hấp dẫn như vẻ bề ngoài. Để xây dựng hoàn hảo ngành này bạn phải tạo và liên kết từ rất nhiều yếu tố khác, thậm chí là cả những yếu tố trái ngành, tất cả các yếu tố đó đã góp phần gây khó dễ người chơi. Tuy nhiên, nếu bạn hoàn thiện được thử thách này thì nguồn lợi thu được từ nó là không hề nhỏ. Lượng khách du lịch tăng trong khi các ngành khác cũng rất cần lao động kéo theo việc thiếu hụt nhân công gần như thường xuyên xảy ra trong trò chơi. Khách du lịch cũng là những nhân vật có đòi hỏi khá cao họ thường thích nghỉ ngơi ở những nơi đầy đủ tiện nghi. Nên nếu đã là thì cách tốt nhất bạn nên xây dựng hẳn một cụm vui chơi giải trí riêng để tiện quản lý và tạo sự thoải mái cho các "thượng đế" này.

Sau khi hoàn thành trò chơi bạn vẫn có cảm hứng để chơi lại vì các chỉ số hay một màn khác đều có những thử thách không thể trùng lắp. Đây có lẽ cũng chính là yếu tố quyết định sự tồn tạo của trò chơi cho đến phiên bản thứ 4 này. Tropico 4 cũng được coi là phiên bản có độ khó tương đối, điều đó cũng đồng nghĩa với việc trò chơi sẽ dễ dàng hơn so với những người chơi lâu năm và dễ thở hơn so với những ai mới bắt đầu. Ngoài ra, nếu xét về khía cạnh đồ họa thì phiên bản này có cải tiến đôi chút so với phiên bản thứ 3 nhưng cũng chưa thật sự xuất sắc. Âm thanh của game được làm rất tốt với những bản nhạc Nam Mỹ đầy sôi động đi kèm với các âm thanh của một đảo quốc phồn hoa và náo nhiệt. Nếu bạn muốn xây dựng một hòn đảo thiên đường cho riêng mình thì có lẽ Tropico 4 sẽ là một lựa chọn đúng đắn.

THẾ DÂN

TROPICO 4		
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Dual Core 2GHz
	RAM	1 GB
	VGA	256MB (hỗ trợ Shader Model 3.0)
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	5 GB

LIMBO

Hành trình của bé con

LIMBO		
PHÁT TRIỂN	PlayDead	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	PlayDead	• CPU: Pentium 4 2.0GHz • RAM 512MB (Vista) / 1GB (Win 7) • VGA: 256 MB DirectX®: 9.0c trở lên với Pixel Shader 3.0 • HDD: 100MB • XP / Vista / 7
THỂ LOẠI	2D Platform giải đố	
NGÀY PHÁT HÀNH	02/08/2011	
TUỔI (ESRB)	Teen	
HỆ MÁY	PC	

Limbo – một tựa game đã gặt hái nhiều thành công và những giải thưởng từ ngày được phát hành trên hệ máy XBOX, nay lại tiếp tục được cho ra mắt trên PC.

HÀNH TRÌNH GAI GÓC

Game bắt đầu với tình huống gây ngạc nhiên và dễ làm cho người chơi hiểu lầm đang được xem một bộ phim tài liệu trắng đen vừa nhập nhòe, vừa mờ ảo. Tuy nhiên sự thật là bạn vào vai một cậu bé với hình dạng không rõ lắm nổi bật với đôi mắt sáng, tỉnh giấc và nhận ra mình đang tồn tại trong một khu rừng tối đen và đầy ắp những cạm bẫy khó khăn. Nhiệm vụ của người chơi là phải điều khiển nhân vật chính vượt qua tất cả những thử thách (giải các câu đố) phía trước để đi tìm em gái mình. Quá đơn giản về mặt cốt truyện, vậy thì yếu tố gì trong trò chơi đã khiến nó có sức hấp dẫn và lôi cuốn nhiều đến thế? Chúng ta cùng bắt đầu chơi game để làm rõ điều đó nhé. Trò chơi hoàn toàn không có bất kỳ một gợi ý hay chỉ dẫn giúp cho người chơi biết phải bắt đầu từ đâu hay phải làm những gì, như thế nào… Có thể PlayDead muốn bạn tự mình động não suy nghĩ, sáng tạo hay dùng những phương pháp hợp lý nhất để tìm ra cách giải quyết những câu đố. Các bài toán trong game thường rất đa dạng và mật độ xuất hiện rất thường xuyên, ban đầu có thể đơn giản như cái bẫy thú rừng, nhện khổng lồ, các hòn đá lăn… Càng về sau, mức độ phức tạp của chúng càng được nâng lên cao hơn như lưỡi cưa sắc bén, các nhân vật bí ẩn thoắt ẩn thoắt hiện luôn tìm cách tiêu diệt bạn, hệ thống máy móc cũ kỹ trong những nhà máy bị bỏ hoang… Cậu bé của bạn sẽ chết ngay lập tức nếu dính phải một cái bẫy nào đó. Cái chết trong game cũng được nhà phát triển mô tả khá sinh động bằng các hình ảnh như gai xuyên người cậu bé, hoặc cậu bé bị tách ra thành nhiều mảnh khác nhau. Tuy nhiên những hình ảnh này có thể gây ám ảnh không tốt cho một số game thủ nhỏ tuổi. Ngược lại với sự đa dạng và phong phú của các thử thách là sự hạn hẹp và khiêm tốn về khả năng của cậu bé trong Limbo. Chỉ đơn giản là sử dụng các phím mũi tên để di chuyển, nhảy hoặc leo trèo, phím Ctrl để kéo hoặc đẩy các vật thể trong game, và trong tay cậu bé không hề có món vũ khí hay một vật dụng gì khác. Cái khó là người chơi phải biết phối hợp một cách nhịp nhàng các chuyển động, có sự tính toán hợp lý và đôi khi cũng cần đến sự may mắn để vượt qua các cạm bẫy. Việc phải chơi đi

"CÓ BAO GIỜ CÁC BẠN NGHĨ RẰNG MÌNH BỊ CUỐN HÚT NHIỀU GIỜ LIỀN BỞI MỘT TRÒ CHƠI CHỈ VỚI 2 TÔNG MÀU CHỦ ĐẠO LÀ ĐEN VÀ TRẮNG CÙNG VỚI SỰ KẾT HỢP HÀI HÒA CỦA CHÚNG. CÁC BẠN SẼ NHANH CHÓNG CÓ ĐƯỢC CÂU TRẢ LỜI KHI ĐẾN VỚI LIMBO, MỘT SẢN PHẨM KỲ LẠ VÀ ĐỘC ĐÁO MÀ PLAYDEAD ĐÃ MANG ĐẾN CHO CÁC TÍN ĐỒ GAME GIẢI ĐỐ."

ƯU

- Lối chơi đơn giản.
- Đồ họa tuy đơn giản nhưng có độ sâu, đẹp và cuốn hút.
- Âm thanh mô phỏng trong game quá hay và sinh động.

KHUYẾT

- Một số hình ảnh khi nhân vật chết, không phù hợp lắm với thể loại này.
- Thiếu một số chỉ dẫn bước đầu khi tiếp cận trò chơi.

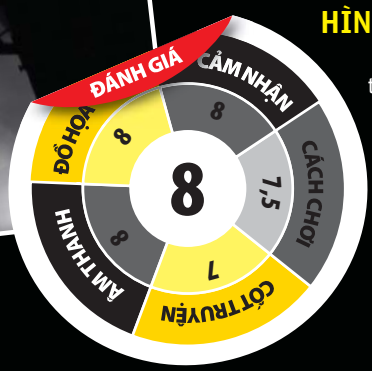
chơi lại nhiều lần ở một bài toán nào đó trong game là chuyện thường thấy và khó tránh khỏi, đôi lúc các bạn sẽ cảm thấy thật khó chịu vì dường như chỉ còn vài milimet nhỏ nữa thôi đã có thể vượt qua cạm bẫy chết người, nhưng rồi lại bị rớt xuống và mất mạng. Tuy nhiên các bạn đừng quá lo lắng vì sự sống của cậu bé không bị giới hạn trong Limbo, khi thất bại chỉ cần đợi vài giây và các bạn sẽ quay lại nơi bắt đầu của thử thách đó. Nhưng tôi tin rằng thử thách càng phức tạp, càng khó vượt qua thì càng hấp dẫn người chơi hoàn thành nó, chỉ cần kiên nhẫn một chút, không quá nóng vội, phân tích bài toán, không có gì là không thể đối với chúng ta. Một điểm thật đặc biệt là game hoàn toàn không có việc chuyển màn chơi, người chơi từ nơi bắt đầu tiến thẳng về phía trước lần lượt vượt qua vô vàn cạm bẫy thử thách để cuối cùng có thể tìm gặp được em gái của mình, đó cũng chính là điểm kết thúc trò chơi. Nhà phát triển cũng đã không quên đưa vào chức năng lưu lại game (checkpoint) sau khi người chơi đã xuất sắc vượt qua một thử thách khó. Điều đó giúp bạn không cảm thấy chán nản khi thất bại nhiều lần ở một cạm bẫy nào đó. Toàn game có tổng cộng 39 điểm lưu game quan trọng hay có thể gọi nôm na là cột móc đáng lưu ý (chapter), bất cứ lúc nào các bạn cũng có thể quay lại một trong số các điểm lưu game để thử sức lại với một cạm bẫy nào đó. Một điều thú vị nữa mà PlayDead mang đến cho người chơi là việc sưu tập các quả trứng phát sáng. Công việc này là một phần mở rộng của game và cũng khá phức tạp. Nó đòi hỏi người chơi phải thật sự để ý trong quá trình chiêm nghiệm game vì thường thì các quả trứng này nằm ở những nơi bí mật trong game và người chơi rất dễ bỏ sót. Chúng ta hãy thử tìm và sưu tầm chúng nào, theo tôi biết thì có hơn 10 quả trứng phát sáng đang đợi các bạn khám phá đó.

HÌNH, ÂM ẤN TƯỢNG

Góp phần tạo nên thành công của game, bên cạnh lối chơi cuốn hút và hấp dẫn không thể không kể đến hình ảnh và âm thanh. Tuy Limbo chỉ mang đến cho chúng ta 2 tông màu đen – trắng với mức độ đậm nhạt khác nhau cùng những hiệu ứng ánh sáng tuyệt vời nhưng nó cũng đã thêu dệt nên, khung cảnh của khu rừng âm u, những thành phố thiếu sự sống và những khu công nghiệp hoang tàn. Những bức tranh đó trong game đã truyền đạt đến cho người chơi cảm giác của sự lạnh lẽo, sự ghê rợn và như thật sự đang hòa mình vào thế giới đó vậy, đó thật sự là thành công của PlayDead. Về mặt âm thanh, trò chơi không hề có bất kỳ một bản nhạc nền nào, nhưng bù lại là một lượng lớn các âm thanh mô phỏng những hoạt động trong game (tiếng bước chân trên cỏ, tiếng nước chảy, tiếng dế kêu, tiếng bẫy sập…). Âm thanh sinh động đến nỗi đôi lúc khiến người chơi nhiều lần giật mình, thót tim, cứ ngỡ như đang thưởng thức series phim Resident Evil vậy.

Không cần quá nhiều thời gian để giúp cậu bé cứu thoát em gái của mình và hoàn thành game, tuy nhiên cảm giác mà Limbo mang đến cho người chơi thật khó diễn tả bằng lời, nó quá hay. Tôi tin rằng sau khi chơi game, các bạn cũng như tôi đều thấy những giải thưởng mà Limbo có được là hoàn toàn xứng đáng. Hãy nhanh tay lên và cùng nhau đưa Limbo vào bộ sưu tập game của chúng ta nào.

NGUYÊN TÙNG



HARD RESET KHÔNG ĐỊNH NGHĨA LẠI CŨNG NHƯ TẠO NÊN CÚ HÍCH ẤN TƯỢNG CHO DÒNG GAME HÀNH ĐỘNG GÓC NHÌN THỨ NHẤT, NHƯNG ĐÂY LÀ SẢN PHẨM CHÀO SÂN TƯƠNG ĐỐI ỔN CHO XƯỞNG GAME CÒN NON TRẺ ĐẾN TỪ BA LAN - THE FLYING WILD HOG NƠI TẬP HỢP CÁC CỰU BINH ĐẾN TỪ CÁC STUDIO DANH TIẾNG NHƯ PEOPLE CAN FLY (PAINKILLER, BULLET STORM), CD PROJECKT RED (THE WITCHER) VÀ CITY INTERACTIVE (SNIPER: GHOST WARRIOR)!

Nội dung của Hard Reset xoay quanh chuyến phiêu lưu định mệnh của cựu binh Major Fletcher cùng với tổ chức của anh trong việc chống lại binh đoàn robot thông minh đang kiểm soát gần như toàn bộ hành tinh Xanh. Bezoar, thành phố trú ẩn cuối cùng của loài người sẽ là điểm khởi đầu chuyến phiêu lưu của Major Fletcher, nhân vật mà người chơi sẽ được hóa thân...

RẬP KHUÔN CÓ CHỌN LỌC

Đi theo phong cách bắn và chạy (run & gun) quen thuộc có nhiều nét tương đồng với Serious Sam, Painkiller trước đây, Hard Reset (HR) làm người chơi choáng ngợp cũng như phấn khích bởi những pha hành động nghẹt thở khi luôn phải đối mặt với số lượng kẻ thù áp đảo, thông minh và hiếu chiến đến khó ngờ. Trong mọi tình huống, bất cứ thời điểm nào chúng cũng xuất hiện tràn ngập bản đồ và được dàn nhiều lớp khiến người chơi phải lúng túng đến "phát điên", bất chấp đạn dược luôn dồi dào ở ngưỡng gần như vô cực và súng ống trong game không cần phải nạp thường xuyên sau mỗi lần "tả xung hữu đột". Không áp đảo về số lượng địa hình màn chơi cũng là một trong những thử thách đặt ra cho các game thủ. Không chỉ chật hẹp mà tất cả các màn chơi trong HR đều ngổn ngang các bình gas, ổ điện cao thế... mà chỉ cần thiếu tập trung thì thay vì biến chúng thành bẫy để mồi chài kẻ thù bạn có thể trở thành nạn nhân của chính cái bẫy mình đặt ra.

Xuyên suốt từ đầu đến cuối HR người chơi chỉ được trang bị vẻn vẹn hai vũ khí duy nhất bao gồm súng máy liên thanh và khẩu plasma đa nòng. Tuy nhiên nếu

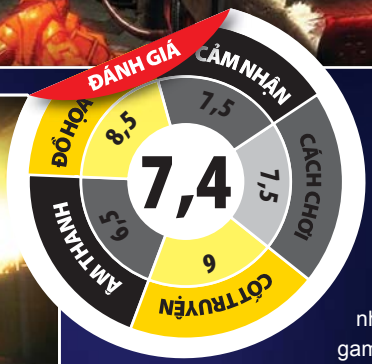
HARD RESET

PHÁT TRIỂN	The Flying Wild Hog	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	Steam	• CPU: 2,5 GHz Intel Pentium 4 / AMD Athlon 64 • RAM 2 GB • VGA: 512 MB NVIDIA GeForce 8800GS / ATI Radeon HD 3870 hay mạnh hơn • HDD: 4 GB • XP / Vista / 7
THỂ LOẠI	Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	13/09/2011	
TUỔI (ESRB)	RP (Rating Pending)	
HỆ MÁY	PC	

HARD RESET
NÚT THẮT

chỉ nhìn vậy mà vội đánh giá kho vũ khí của game quá nghèo nàn thì có lẽ bạn đã "bé cái lầm" bởi từ hai vũ khí cơ bản này bạn có thể nâng cấp (thông qua các trạm nằm rải rác các màn chơi) thành vô số loại vũ khí cũng như trang bị cao cấp khác. Chẳng hạn, súng máy liên thanh ngoài việc nâng cấp tốc độ bắn bạn có thể biến khẩu súng này thành súng phóng lựu có khả năng quét gọn nhiều đối phương cùng thời điểm. Hay trường hợp của súng plasma lúc đối phó với số lượng đối thủ vừa hoặc ít bạn có thể chọn cách bắn thay vì bắn thành từng loạt để tiết kiệm đạn, nhưng khi đối đầu với từng bầy từ 7-8 tên trở lên bạn có thể chọn cách bắn thành từng lưới điện để khóa chân chúng lâu hơn.

Để có thể nâng cấp được các trang bị cho vũ khí cũng như cho chính nhân vật Major Fletcher các chỉ số cơ bản giáp trụ, sức khỏe...người chơi ngoài việc lượm lặt tiền thưởng rơi ra từ kẻ thù còn phải lùng sục, quan sát kĩ các ngóc ngách trong game. Bởi các màn chơi trong game được sắp đặt rất nhiều vị trí bí mật chứa rất nhiều phần thưởng có giá trị và chúng thường được nhà sản xuất ngụy trang rất khéo léo.



ƯU
- Hình ảnh đẹp dù yêu cầu phần cứng không cao.
- Nhịp độ game nhanh, gay cấn.

KHUYẾT
- Không có phần chơi mạng.
- Thời lượng chơi ngắn.
- Giá trị chơi lại thấp.
- Âm thanh chưa đầu tư thỏa đáng.

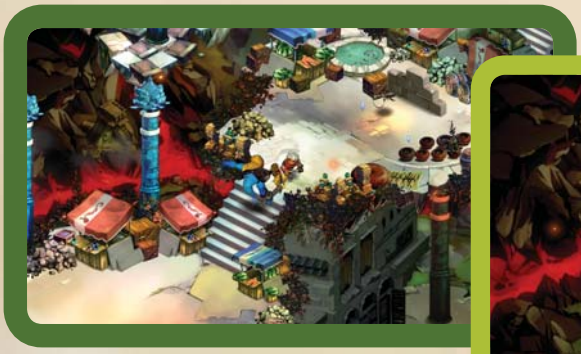
ƯU KHUYẾT ĐAN XEN

Điều đáng tiếc là với cách chơi đầy kịch tính và độ thử thách cao, nhưng thời lượng hoàn thành HR chỉ diễn ra trong khoảng 4-5 giờ chơi tùy vào độ khó mà bạn lựa chọn. Tính năng chơi mạng vốn gần như không thể thiếu trong các game hành động hiện nay, không hiểu vì lý do gì lại bị The Flying Wild Hog lược bỏ mà không giải thích lý do. Những gì có thể giúp người chơi nán lại ở phần chơi đơn chính là tùy chọn thêm độ khó sau khi kết thúc cũng như chơi lại game với đầy đủ trang bị đã kiếm được ở lần chơi trước để khám phá thêm những nâng cấp mới.

Không nhồi nhét nhiều công nghệ đồ họa phức tạp cũng như đòi hỏi cấu hình phần cứng cao nhưng bộ engine Road Hog do chính nhà phát triển game đặc chế riêng cho HR vẫn đem đến những khung cảnh bắt mắt và sinh động với nhiều hiệu ứng ánh sáng cháy nổ đủ làm mê mẩn người chơi bởi tính chân thật cao, và hoành tráng không kém gì các bộ phim hành động trên màn bạc. Tuy nhiên chất lượng âm thanh chưa được tương xứng với phần hình ảnh lắm, chẳng hạn tiếng súng khi va chạm vào các thiết bị cơ khí nghe khá giả tạo, trong khi khâu lồng tiếng nhân vật thiếu truyền cảm nên không thu hút người chơi tập trung vào các đoạn hội thoại và đoạn phim dẫn truyện.

Dù còn vấp phải những hạn chế đáng tiếc nhưng không thể phủ nhận HR là game bắn súng có chất lượng khá và là lời chào sân không đến nỗi nào của xưởng game còn non trẻ đến từ Ba Lan - The Flying Wild Hog.

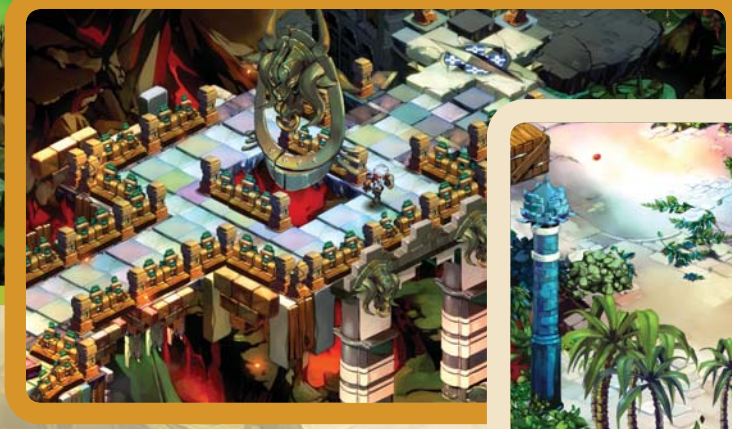
NGỌC NHI



BASTION

HÒN ĐẢO THẦN TIÊN

Bastion đã tiếp tục chứng minh sự phát triển ngày càng lớn mạnh của các game indie. Dù chúng chỉ sở hữu những đặc tính và nền tảng hình âm không quá đặc sắc nhưng khi kết hợp tất cả các yếu tố đó, bạn sẽ nhận được những trải nghiệm hấp dẫn hơn rất nhiều những tựa game có kích thước đồ sộ, trang bị engine hàng khủng nhưng nội dung lại sáo rỗng, mờ nhạt...



EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Supergiant Games

PHÁT HÀNH
Warner Bros. Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
16/8/2011

THỂ LOẠI
Nhập vai hành động

ESRB
Everyone 10+

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
CPU: Dual Core 1,8GHz; RAM: 512MB; VGA: GeForce 8600GTS/Radeon HD 5550; OS: XP/Vista/7; HDD: 500 MB.

Sau vài giờ về Bastion, ấn tượng đầu tiên đó là một tựa game hoàn toàn tự tin vào những gì nó cống hiến cho người chơi. Một nền tảng đồ họa tươi tắn, đẹp mắt song hành cùng lối chơi hành động nhập vai được hỗ trợ bởi một cốt truyện súc tích và sinh động sẽ khiến bạn tận hưởng từng phút giây phiêu lưu với trò chơi. Độ khó hợp lý, sự đa dạng trong việc tùy biến nhân vật luôn khiến bạn hào hứng tự hỏi xem điều thú vị gì đang đón chờ mình phía trước. Có rất nhiều thứ để khám phá, đến mức một khi hoàn thành trò chơi bạn vẫn muốn trở lại nhiều lần nữa và lùng sục mọi ngóc ngách chỉ để chắc chắn rằng bạn đã tìm ra được tất cả những gì mà nhà phát triển đã gieo vào thế giới của Bastion.

Cốt truyện ngắn gọn

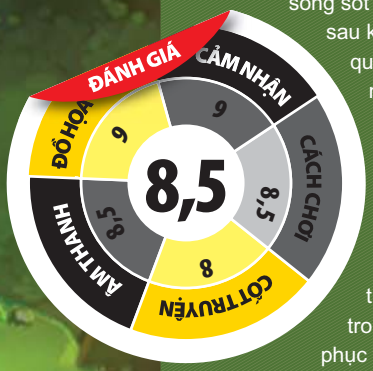
Thế giới bỗng dưng phải hứng chịu một trận thiên tai tàn khốc khiến nó bị chia cắt thành nhiều mảnh nhỏ, đồng thời cuộc sống của mọi người cũng bị quấy phá bởi bè lũ quái vật xấu xa đến từ địa ngục tăm tối. Trong vai The Kid (TK), nhân vật chính may mắn sống sót sau thảm họa, người chơi có nhiệm vụ tìm đường đến Bastion – một hòn đảo khổng lồ trôi dạt trên bầu trời, nơi mà mọi người sẽ tìm đến khi có chuyện nguy cấp. Tại đây TK có cuộc hội ngộ với một ông lão bí ẩn, người sẽ sát cánh bên cậu trong chuyến hành trình nhằm khôi phục lại thế giới từ một đống đổ nát, đồng thời vén màn bí mật về nguyên nhân vì sao lại TK lại thức dậy trên một mảnh đất nhỏ, giữa lúc lúc mọi thứ đi đến bờ vực của sự hủy diệt. Ngoài ra người chơi cũng sẽ được bật mí về vật mà TK mang trên lưng, tuy có kích thước nhỏ và vẻ ngoài tầm thường nhưng nó lại chứa đựng huyền cơ to lớn, quyết định sự tồn vong của vạn vật.

Ấn tượng đầu tiên sau vài giờ về Bastion đó là một tựa game hoàn toàn tự tin vào những gì nó cống hiến cho người chơi. Một nền tảng đồ họa tươi tắn, đẹp mắt song hành cùng lối chơi hành động nhập vai được hỗ trợ bởi một cốt truyện súc tích và sinh động sẽ khiến bạn tận hưởng từng phút giây phiêu lưu với trò chơi. Độ khó hợp lý, sự đa dạng trong việc tùy biến nhân vật luôn khiến bạn hào hứng tự hỏi xem điều thú vị gì đang đón chờ mình phía trước. Có rất nhiều thứ để khám phá, đến mức một khi hoàn thành trò chơi bạn vẫn muốn trở lại nhiều lần nữa và lùng sục mọi ngóc ngách chỉ để chắc chắn rằng bạn đã tìm ra được tất cả những gì mà nhà phát triển đã gieo vào thế giới của Bastion.

Lối chơi dễ hiểu, cuốn hút

Đối với một game hành động nhập vai như Bastion, dĩ nhiên phần lớn công việc bạn phải làm chính là xây dựng nhân vật (tweak) và chiến đấu (combat). Combat đòi hỏi ở bạn sự linh hoạt và một chút tính toán chiến thuật vì bạn phải biết khi nào nên tấn công và nên ưu tiên tấn công kẻ địch nào trước. Việc khám phá thế giới xung quanh được nhà phát triển thực hiện rất thân thiện, đường đi cũng như nhà cửa sẽ dần xuất hiện ở những nơi mà TK đặt chân đến. Do đó bạn cứ dồn tâm sức vào việc chiến đấu và nhặt những vật dụng rơi vãi trên nền đất, nhưng hãy cẩn thận vì Bastion là một thế giới mở nên bạn có thể sẽ trượt ngã và rơi xuống khoảng không đen ngòm bên dưới. May thay việc này không khiến bạn lập tức tử nạn, nó chỉ tiêu tốn một lượng máu nhỏ của TK mà thôi. Kẻ địch sẽ liên tiếp xuất hiện ngẫu nhiên tại nhiều địa điểm khác nhau, cách thức chúng tấn công bạn cũng khá phong phú nhiều lần sẽ khiến bạn chống chọi rất vất vả. Để tồn tại, Bastion buộc bạn phải hành động mau lẹ và học được cách phối hợp các loại vũ khí chính lẫn phụ cùng sự giúp sức của một kĩ năng đặc biệt.

TK có thể mang cùng lúc hai loại vũ khí cận chiến (búa, kiếm…) và tầm xa (cung, nỏ…). Mỗi loại vũ khi có thế mạnh riêng như búa, cung gây sát thương lớn nhưng tốc độ ra đòn lại rất chậm. Kiếm, nỏ tuy nhanh nhưng lại yếu hơn hẳn. Do đó từ những màn chơi đầu bạn nên hình thành phong cách chiến đấu phù hợp với mình sao cho có thể dung hòa sức mạnh của 2 loại vũ khí, chỉ như vậy bạn mới có cơ may sống sót ở những vòng sau khi số lượng quân địch ngày một đông. Cách thức chiến đấu rất đơn giản và dễ dàng, bạn sẽ dùng bàn phím để di chuyển TK, thi triển tuyệt chiêu trong khi chuột phục vụ cho thao tác ngắm và bắn của cung nỏ. Bên cạnh đó bạn còn được quyền nâng cấp vũ khí, mỗi loại vũ khí có 5 bậc, mỗi bậc chia làm 2 tùy chọn hỗ trợ tấn công hoặc phòng thủ. Chẳng hạn như bậc đầu tiên của búa là sự lựa chọn giữa gia tăng sát thương lên 30% hoặc cải thiện tần suất xuất hiện của các đòn tấn công chí mạng. Bạn có thể chuyển đổi linh hoạt các tùy chọn này để chiến đấu hiệu quả hơn, một đặc điểm đáng giá mà nhiều game cùng thể loại bỏ sót.



Sự khéo léo của nhà phát triển thể hiện ở chỗ họ giới thiệu những vũ khí cũng như vật dụng mới dựa trên những màn chơi khác nhau. Có màn đa số kẻ địch bạn phải đối phó đều nằm ở những địa điểm bạn không tiếp cận được và đó là lúc bạn học cách sử dụng cung từ khâu ngắm đến cách bắn sao cho đạt sát thương lớn nhất. Hay có những lúc kẻ địch xuất hiện tràn ngập màn hình, khi ấy bạn sẽ được hướng dẫn kĩ thuật chiến đấu bằng kiếm, né đòn bằng phím space. Song song đó bạn sẽ khám phá ra nhiều tuyệt chiêu bí mật, mỗi tuyệt chiêu ứng với một loại vũ khí nhất định như cung bắn những mũi tên đánh bật đối phương ra xa hoặc xoay kiếm 360° để tấn công tất cả kẻ địch xung quanh bạn. Việc dùng tuyệt chiêu bị giới hạn bởi thanh năng lượng và bạn phải kiếm các bình nước màu đen để lấp đầy thanh này trong suốt quá trình chơi.

Tùy biến nhân vật phong phú

Vũ khí không phải là thứ duy nhất quyết định tính cách nhân vật. Khi chiến đấu, TK sẽ nhận được điểm kinh nghiệm và lên cấp, ứng với mỗi cấp sẽ có một slot cho phép bạn trang bị các tonic – vật phẩm giúp TK có thêm nhiều khả năng bổ trợ khác như mang vác được nhiều vật dụng hơn, tốc độ ra đòn nhanh hơn. Ngoài ra bạn còn có thể triệu gọi vài vị thần từ các đền thờ để thử sức mình và kiếm được nhiều kinh nghiệm hơn. Tất cả những đặc tính này sẽ khiến bạn luôn tìm tòi kết hợp mọi thứ để gia tăng sức mạnh cho nhân vật của mình. Các trận giao tranh sẽ trở nên kịch tính hơn nhiều khi TK di chuyển từ Bastion xuống thế giới mặt đất. Mỗi màn chơi giờ đây là một kiểu chiến đấu hoàn toàn khác nhau. Có khi là một khu vực đổ nát nơi bạn đang bị kẻ địch truy sát từ trên không, hay game sẽ đặt bạn lên một chiếc thuyền nhỏ và trong lúc nó trôi theo dòng nước kẻ địch sẽ tấn công từ khắp mọi phía. Nhìn chung cho dù ở bối cảnh nào thì nhịp game vẫn diễn ra nhanh, hấp dẫn và người chơi sẽ khó có thể có khoảnh khắc thất vọng nào và luôn mong chờ vào màn chơi tiếp theo.

Một trong những nét độc đáo của Bastion chính là khâu dẫn chuyện. Sẽ luôn có một giọng nói vang lên nói về tất cả mọi thứ bạn đang làm, kể cả việc châm chọc khi bạn lỡ chân ngã xuống vực sâu. Tuy nhiên ông ta cũng là chìa khóa giải mã mọi bí ẩn trong game, khi bạn phiêu lưu vào thế giới linh hồn của TK bạn sẽ phải đối phó với hàng loạt đợt tấn công của kẻ địch. Sau mỗi đợt người dẫn chuyện hiện ra và hé lộ một chương ngắn về quá khứ mà TK đã lãng quên bấy lâu. Ngoài việc thấm hiểu cốt truyện để có thể hiểu hết cái hay của Bastion, bạn cũng nên quan tâm đến bảng xếp hạng nếu muốn tranh tài cùng bạn bè. Chỉ có một trục trặc nho nhỏ là cơ chế tính điểm còn khá mập mờ, điểm số dường như phụ thuộc vào số thần mà bạn triệu gọi được thay vì lượng kẻ địch mà bạn tiêu diệt. Điều này phản ánh rõ nhất khi bạn hoàn thành chế độ Survival, những lần sau đó nếu bạn không gọi thêm được vị thần nào, thứ hạng của bạn sẽ không thay đổi dù chỉ vài điểm.

Bên cạnh lối chơi đa dạng, hình ảnh tuyệt vời và âm thanh trung thực cũng đóng góp một phần không nhỏ trong thành công lớn của Bastion. Thế giới của game hiện ra đầy tươi tắn với những hình vẽ bằng tay theo phong cách hoạt họa đầy màu sắc, đậm chất nghệ thuật. Việc ứng dụng nhiều tông màu sáng tối hợp lý sẽ đưa người chơi vào một chuyến phiêu lưu kỳ thú, từ những nơi thoáng đãng như trên trời xanh cho đến những chỗ ngột ngạt, tăm tối nơi địa ngục. Khi đã hoàn thành, một mục chơi mới được thêm vào menu game cho phép bạn bắt đầu lại một cuộc hành trình nhưng được trang bị đầy đủ các loại vũ khí cũng như vật dụng đã kiếm được trước đó. Độ cuốn hút vẫn không hề thuyên giảm dù bạn đã biết trước diễn biến của game, đặc biệt lần chơi thứ 2 sẽ có vài thêm thắt thú vị và một trong số đó là sự xuất hiện của một nhân vật đến từ tựa game Portal thuộc Valve Software.

ĐẮC HOÀI

Ưu:

- Đồ họa đẹp mắt.
- Nội dung màn chơi phong phú và đầy thách thức.
- Vũ khí cùng các vật dụng trong game rất đa dạng.
- Được phép tùy biến nhân vật theo ý thích.

Khuyết:

- Cơ chế chấm điểm còn chưa rõ ràng.
- Phần lồng tiếng dẫn chuyện đôi khi gây khó chịu.

PHÁT TRIỂN
Relic Entertainment

PHÁT HÀNH
THQ

NGÀY PHÁT HÀNH
5/9/2011

THỂ LOẠI
Hành động

ESRB
Teen

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
CPU 2GHz Dual Core; 1GB RAM (XP) 2GB (Vista, 7); Card đồ họa 8800GT 256MB; Windows XP SP3; 10GB đĩa cứng.

ANH HÙNG KHÔNG GIAN

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE

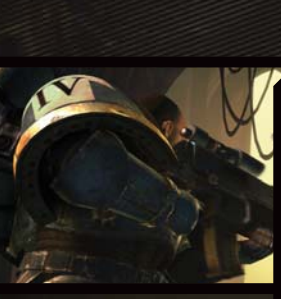
SAU VÔ SỐ NHỮNG TỰA GAME CHIẾN THUẬT, ONLINE CÙNG NHIỀU SẢN PHẨM ĂN THEO KHÁC, CUỐI CÙNG THÌ THẾ GIỚI WARHAMMER CŨNG CÓ MỘT GAME HÀNH ĐỘNG CHO RIÊNG MÌNH.

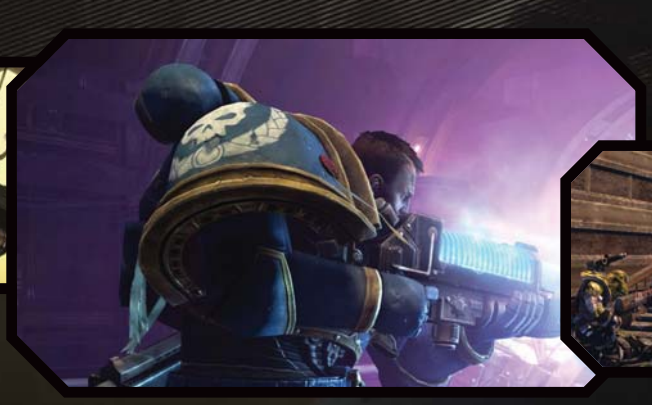
Warhammer 40000: Space Marine là trò chơi TPS (bắn súng góc nhìn người thứ ba) cho phép người chơi "nhét" mình vào bộ giáp của một chiến binh Ultramarine. Đó không phải là một gã vô danh tầm thường, mà là Titus, người anh hùng của lực lượng Ultramarine làm nhiệm vụ bảo vệ hành tinh Graia (cứ điểm có vai trò cực kì quan trọng với loài người trong cuộc chiến đẩy lùi loài Ork xâm lăng). Vào vai một người hùng trong cuộc chiến, chính bạn sẽ là người quyết định kết cục của trận chiến giữa những đơn vị loài người ít ỏi với hàng triệu tên Ork, và từ đó, quyết định một phần vận mệnh của cả đế chế con người.

Ấn tượng đầu tiên khi game thủ "xỏ chân" vào đôi giày của Titus chính là phong cách thép của những chiến binh Ultramarine. Với phong cách thiết kế quen thuộc với các fan của thế giới Warhammer, từng nhân vật trong game đều tỏ rõ sự dày dạn chiến trường của mình qua từng câu nói hay hành động. Điều này càng thể hiện rõ hơn khi việc đầu tiên mà nhân vật chính của chúng ta thực hiện là… nhảy khỏi tàu để trực tiếp chiến đấu trên chiến hạm kẻ thù. Và trong những trận chiến liên tiếp trong suốt 15 màn chơi sau đó, chúng ta được chứng kiến cuộc chiến không khoan nhượng giữa hai chủng tộc, chỉ giải quyết bằng thực lực mà không có chỗ cho những mưu mô xảo trá.

Trong phần lớn thời gian chơi, bạn sẽ tham chiến dưới góc nhìn người thứ ba cùng 2 thuộc cấp là đội phó Sidonus và chiến binh Sidonus. Tuy nhiên, đây không phải là một game chiến thuật nhóm, nên bạn cũng không cần phải bận tâm đến việc điều khiển hay ra lệnh cho các đồng đội của mình. Tất cả các nhân vật đi cùng sẽ được giao cho AI điều khiển với khả năng chiến đấu khá tốt, nhưng đáng tiếc là AI này lại mắc một lỗi là thường xuyên xông pha quá mức trong những pha đọ súng với số lượng Ork áp đảo thay vì tìm những vật chắn. Thật may mắn là các nhân vật này đều bất tử, nên người chơi không đến nỗi bực mình khi chẳng may ai đó "qua đời" buộc bạn phải nạp lại game, mà có thể tập trung vào việc dọn sạch những gã Ork cản đường. Bên cạnh các loại vũ khí và súng đạn, người chơi còn được cung cấp thêm Rage – thứ làm nên danh tiếng những chiến binh Ultramarine. Thước đo Rage tăng dần khi Titus đánh hạ đối thủ, và khi được kích hoạt sẽ mang lại sức mạnh khủng khiếp cho những đòn cận chiến cũng như khả năng làm chậm thời gian, cho phép người hùng "đặt" những phát đạn chính xác vào mục tiêu. Nếu được sử dụng đúng lúc, đây chính là chìa khóa giúp bạn vượt qua những trận đánh khó khăn với những đối thủ khó chơi. Nhưng hãy coi chừng, bởi chỉ một cú đánh sai lầm vào những mục tiêu ôm bom, người hùng của chúng ta sẽ bắt đầu đọc lên những câu danh ngôn của mình trong khi gục ngã trước màn hình Loading.

Khởi đầu game khi chỉ phải đối đầu với những tên Ork yếu ớt, người chơi cũng chỉ được cấp một khẩu Bolt Pistol bình thường, nhưng hỏa lực của người chơi nhanh chóng thay đổi khi được tiếp cận những vũ khí mạnh hơn như Bolter, Lascannon hay Autocannon. Tổng cộng 20 loại vũ khí sẽ xuất hiện trong game, bao gồm 6 loại vũ khí cận chiến và 14 loại súng ống, với những chức năng quen thuộc. Các loại súng đều mang lại cảm giác bắn rất đã tay, với sức mạnh và độ chính xác tốt. Một món vũ khí ưa thích của nhiều game thủ là khẩu Meltagun, hoạt động giống như một khẩu shotgun hạng nặng khi có thể thổi bay hàng chục mục tiêu cùng lúc, hết sức hữu dụng bởi Titus luôn bị





áp đảo bởi hàng đàn Ork cầm vũ khí cận chiến lăm le đe dọa. Trong khi đó, các loại vũ khí cận chiến lại không hề lép vế khi có khả năng trình diễn những pha "giải tán đám đông" chỉ bằng vài cú vung tay của Titus. Ngoài ra, vũ khí cận chiến còn đóng vai trò là công cụ hồi máu khi Titus cần hạ đối thủ để lấy lại lượng máu đã mất bằng những đòn đánh hết sức mạnh mẽ và hiệu quả.

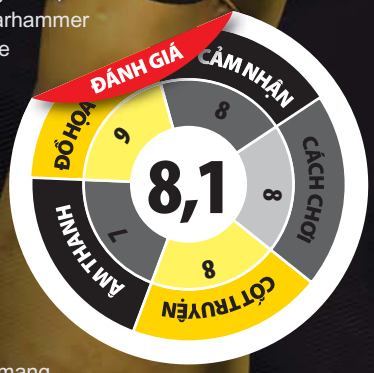
Những gã Ork đối thủ của người chơi bao gồm nhiều loại khác nhau, từ những tên nhãi nhép chỉ chiến đấu với số đông và thường xuyên bỏ chạy cho đến những tên miniboss "dai nhách" mà người chơi buộc phải vượt qua, và cuối cùng là gã Ork Warboss Grimskull. Nhưng cuộc chiến vẫn chưa ngừng lại khi thủ lĩnh của lực lượng Ork xâm lăng gục ngã, mà bất ngờ chuyển sang một hướng khác, với một kẻ thù mới không chỉ không kém phần nguy hiểm mà còn có đầu óc đủ gian trá để dựng nên một âm mưu. Đây cũng là bước ngoặt của game khi Titus không chỉ phải đối đầu với kẻ thù bên ngoài, mà còn phải chịu những nghi kị đến từ hàng ngũ của chính mình.

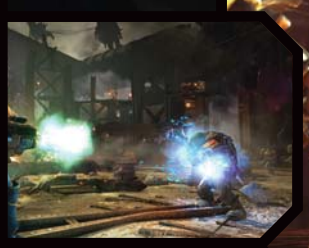
Bên cạnh những điểm mạnh từ cốt truyện, game vẫn còn nhiều điểm hạn chế đáng tiếc. Điều đầu tiên mà bất kì người chơi nào cũng phàn nàn là phần lồng tiếng cho những tên Ork được thực hiện quá kém cỏi, bởi chúng có giọng nói của… con người, và thường xuyên lặp đi lặp lại vài câu nói đơn điệu. Ngay cả gã Warboss cũng chỉ khá hơn một chút khi được bỏ thêm một ít công phu. Kế tiếp là lối chơi của game, sự lặp lại về lối chơi – đi đến A, giết Ork, đi đến B, lại giết Ork – khiến người chơi đôi khi cảm thấy chán nản. Các nhiệm vụ trong game cũng chỉ là gia vị phụ thêm cho cốt truyện. Ngay cả trong một nhiệm vụ yêu cầu hộ tống nhân vật máy, thì nhân vật này cũng vẫn là… bất tử, nên về bản chất cũng không có gì thay đổi, ít thách thức. Sự đổi món duy nhất trong game là khi người chơi được sử dụng Jump Pack, cho phép Titus "bay nhảy" một thời gian, nhưng bấy nhiêu vẫn là chưa đủ để đưa game thoát khỏi sự thiếu sáng tạo trong lối chơi. Cuối cùng, mặc dù có đến 15 màn chơi, nhưng game chỉ đủ sức giữ chân người chơi trong khoảng 5 giờ, ngay cả ở mức khó nhất.

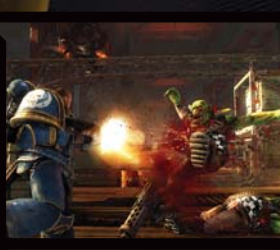
Rời khỏi phần chơi đơn, phần chơi mạng của game mang lại một trải nghiệm khá thú vị cho game thủ. Người chơi có thể tự do chỉnh sửa các họa tiết, màu sắc trên bộ giáp của mình với rất nhiều tùy chọn khác nhau. Sự tự do trong chỉnh sửa các mô hình nhân vật có thể khiến người chơi nghĩ mình đang nghịch với một mô hình nhân vật thực sự bằng nhựa hơn là với nhân vật ảo trong máy tính. Tuy nhiên, mục Multiplayer lại chỉ bao gồm vài map ít ỏi và 2 chế độ chơi chính, trong đó mục Cướp cờ (Capture the flag) lại biến mất một cách khó hiểu. Một vài chế độ chơi mới sẽ được mở khóa 30 ngày sau khi game chính thức phát hành, và có thể sẽ có thêm nhiều bản cập nhật khác cho chế độ chơi mạng của game trong tương lai.

Warhammer 40000: Space Marine có thể nói là một game khá thành công, với nhiều điểm mạnh trong cốt truyện và lối chơi, nhưng bị kéo xuống vì những hạn chế đã nói. Tuy nhiên, đây là một khởi đầu khá tốt đẹp với Warhammer trong thế giới game hành động. Với rất nhiều chủng tộc và vô số những trận chiến nổi tiếng trong thế giới Warhammer, chắc chắn chúng ta sẽ còn được thưởng thức nhiều tựa game nối tiếp mang thương hiệu Warhammer trong thời gian tới.

PHẠM LÊ







THÁM TỬ BỤNG PHỆ

HECTOR BADGE OF CARNAGE!

Bất kì một tựa game phiêu lưu nào cũng mang cho người chơi nét thú vị riêng, nhất là khi bạn giải quyết được vấn đề hóc búa do trò chơi đặt ra.

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Straandlooper

PHÁT HÀNH
Telltale Games

NGÀY PHÁT HÀNH
27/04/2011

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

ESRB
Everyone

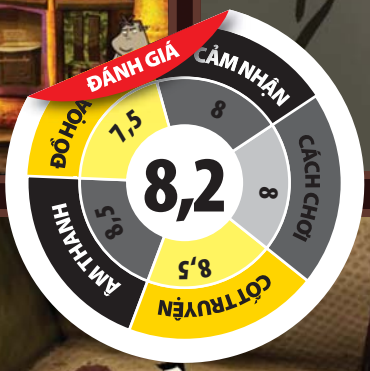
CẤU HÌNH TỐI THIỂU
CPU: P4 2GHz; RAM: 512MB; VGA: 64MB; HDD: 1GB; Windows XP/Vista/7.

Dù mảnh đất dành cho thể loại phiêu lưu còn khá hạn hẹp, thế nhưng vẫn có những tựa game khiến nhiều người nhớ mãi bởi sự đặc biệt của nó. Có lúc trò chơi làm bạn nhớ bởi phong cách kỳ lạ không giống ai, mà điển hình là Hector - Badge of Carnage (HBOC).

Sắm vai chính trong toàn bộ câu chuyện nhưng thám tử Hector không thuộc tuýp người đáng ngưỡng mộ, bởi anh chàng có vô vàn tật xấu. Vốn là người có thân hình không được cân đối cho lắm với cái bụng bia quá khổ, Hector lại còn mắc chứng… hôi miệng. Đồng thời, cái mà anh chàng quan tâm nhất chính là bản thân chứ không phải nhiệm vụ thực thi công lý. Xuyên suốt diễn biến trò chơi bạn sẽ gặp các tình tiết và hành động rất tức cười. Với nhiệm vụ đầu tiên là phải đàm phán với một tình huống khủng bố nhưng anh chàng lại lóng ngóng đến nỗi cuối cùng lại trở thành con tin. Dù sao điều này cũng chưa lên đến đỉnh điểm hài hước bằng các tình tiết trên đường đến hiện trường vụ án, anh chàng liên tục có những hành động không phù hợp với cương vị của mình như: ăn cắp vặt, vi phạm luật pháp.

Một trò chơi phiêu lưu không thể thiếu các câu đố hay sự kết hợp đồ vật. HBOC mang đến cho người chơi những câu đố mang tính trực quan và khá đơn giản. Dĩ nhiên, càng về sau mức độ khó của câu đố sẽ tăng nhưng chúng cũng không đến nỗi vắt kiệt suy nghĩ của bạn. Thao tác kết hợp đồ vật được giản lược khá nhiều, giờ đây bạn chỉ cần nhấp đúp chuột nếu muốn sử dụng vật và nhấp một lần đối với vật cần sự kết hợp. Dù không có gì khó khăn trong các câu đố nhưng người chơi cần phải nắm một nguyên tắc mà chỉ HBOC mới có. Đó là luôn ghi nhớ mục đích quan trọng là giải quyết những vấn đề của anh chàng Hector với bất cứ giá nào cho dù đôi khi nó rất "tà đạo". Đây được coi như yếu tố then chốt, do đó nếu bạn nằm lòng nguyên tắc này thì các vấn đề phát sinh sẽ được giải quyết nhanh chóng. Lấy ví dụ của trò chơi phiêu lưu thông thường khi bạn bị nhốt trong một căn phòng thì điều cần là bạn phải kiếm chìa khóa. Thế nhưng trong HBOC bạn đã lục tung căn phòng

ƯU	KHUYẾT
Yếu tố hài hước. Lối chơi đơn giản. Mang tính sáng tạo cao.	Thiếu chăm chút các yếu tố phụ. Thời gian chơi ngắn.



mà vẫn không thấy chiếc chìa khóa nào xuất hiện, chỉ thấy một khẩu súng và hiển nhiên đó chính là cách giải quyết vấn đề. Mặt khác, khi đứng trước một yêu cầu trò chơi luôn có những gợi ý cần thiết nên từ đầu đến cuối game bạn luôn biết mình cần phải làm gì. Dĩ nhiên, chúng không nói thẳng vấn đề cần làm mà chỉ đề cập đến những nơi bạn cần tìm hiểu. Chẳng hạn, bạn được yêu cầu hòa tan một chất rắn A, điều bạn cần một chất có tính ăn mòn kim loại. Trong khi đó gợi ý đưa bạn đến một quán rượu và sau khi đối thoại với một số nhân vật trong quán, người chơi sẽ có được thứ mình tìm kiếm.

Dù mang nhiều yếu tố hài hước nhưng thế giới trong HBOC giống như một xã hội thu nhỏ. Mà tại đó có đủ mọi thành phần trong xã hội từ giai cấp thượng lưu cho đến những người thuộc tầng lớp thấp hơn. Đi kèm theo đó là tâm lý hết sức đa dạng của các nhân vật đôi lúc sẽ khiến bạn ngạc nhiên pha lẫn thích thú. Chú tâm vào tính giải trí của sản phẩm nên trong HBOC bạn luôn có thể tìm thấy những tình tiết hay mẫu đối thoại vui nhộn. Cách tạo hình nhân vật khá cường điệu nên đôi lúc bạn sẽ gặp những nhân vật có thân hình còn đáng ngạc nhiên hơn cả anh chàng Hector. Đáng tiếc trò chơi không chú tâm nhiều cho các yếu tố phụ nên chúng khá sơ sài, khiến đôi lúc người chơi có cảm giác nhân vật đang diễn trên sân khấu còn cảnh vật xung quanh chỉ là những phông hình được dựng tạm. Hầu hết các nhân vật trong HBOC đều được lồng tiếng khá tốt và phù hợp.

HBOC mang đến một cảm giác mới lạ, nó khiến bạn xua tan cảm giác đơn điệu hay nhàm chán. Để rồi khi hoàn thành trò chơi, đôi khi bạn sẽ thốt lên một câu của miệng quen thuộc của anh chàng Hector. Mỗi trò chơi đều mang trong mình một nét riêng khiến người ta nhớ đến nó. Nếu nói game và điện ảnh có sợi dây liên kết là rất chính xác, đáng tiếc là những cuộc "hôn nhân" của hai thể loại này thường có kết quả không mấy tốt đẹp. Nhưng nếu bạn là tín đồ của cả game và phim ảnh thì khi hoàn tất xong game bạn có cảm giác như vừa xem xong bộ phim Kick Ass vậy, bởi chúng đều là những tác phẩm hết sức đặc biệt.

QUỲNH ANH

CÁCH MẠNG TIẾN HÓA

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

Sau 8 năm, phiên bản mới có tạo nên được một sự bức phá mang tính cách mạng như cái tên Revolution?

PHÁT TRIỂN
Eidos Montreal

PHÁT HÀNH
Square Enix

NGÀY PHÁT HÀNH
23/08/2011

THỂ LOẠI
Mature

ESRB
Hành động

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
CPU Dual Ccore 2GHz, RAM 1GB RAM, VGA NVIDIA GeForce 8000 series/ ATI Radeon HD 2000 series, Windows XP/Vista/7, HDD 8.5GB.

Dues Ex năm 2000 là một game nhập vai sử dụng góc nhìn thứ nhất của game bắn súng đồng thời lấy đề tài khoa học giả tưởng làm nền tảng, muốn đi ngược lại nội dung truyền thống của dòng game nhập vai thông thường vốn thường sử dụng bối cảnh thần thoại hoặc thế giới phép thuật. Nổi lên một thời gian, Dues Ex dường như không chống chọi nổi với cơn bão game nhập vai lấy đề tài truyền thống và vì thế tựa game chìm vào quên lãng sau phiên bản Invincible War ra mắt năm 2003. Trong một thời gian dài, cho đến khi Mass Effect của Bioware ra mắt một cách xuất sắc làm thay đổi cách nhìn về game nhập vai giải tưởng, các nhà làm game của Eidos mạnh dạn khôi phục lại dòng game Dues Ex với tựa đề Human Revolution (HR).

CÁCH MẠNG NANO

HR lấy bối cảnh vào năm 2027, 25 năm sau sự kiện ở Dues Ex. Công nghệ Nano cùng với công nghệ sinh học cao cấp đã làm thay đổi bộ mặt thế giới. Thế giới lúc này là sự cạnh tranh gay gắt giữa các công ty công nghệ đa quốc gia. Sự khốc liệt trong cạnh tranh không dừng lại ở những cuộc ăn cắp bí mật công nghệ của nhau thông qua các điệp viên kinh tế mà còn lan rộng ra cả bạo lực và phá hoại. Nhân vật chính trong trò chơi tên Adam Jensen, một cựu thành viên SWAT, là trưởng ban an ninh của Tập đoàn công nghệ Sarif Industries có trụ sở chính đặt ở Destroit, Mỹ. Một ngày nọ, Sarif Insdustry bị tấn công và mất đi công nghệ Patient X mà họ vừa phát minh, Adam Jensen sau những nỗ lực ngăn chặn bất thành đã bị nhóm khủng bố khống chế và hạ sát. Nhờ tiến bộ của khoa học, Adam được cứu sống, cơ thể anh giờ đây được cài vào những mô mạch Nano tiên tiến giúp Adam có những khả năng vượt trội hơn so với con người. Câu chuyện của HR bắt đầu sau khi Adam trở về từ cõi chết và điều tra vụ khủng bố.

Câu chuyện của HR không phải hoàn toàn mới, dường như là mô-tuýp chung cho hầu hết các câu chuyện, phim ảnh và thậm chí là game ngày nay. Tuy nhiên với những thêm thắt thú vị, nội dung của HR còn là một cách điều tra, tìm hiểu, phân tích như một thanh tra thực thụ… Bản thân anh ta cũng sáng tỏ được nhiều điều, giúp anh ta có một cái nhìn hoàn toàn khác về những ông chủ tập đoàn kinh tế đa quốc gia vốn rất trang trọng và lịch sự trong mắt nhiều người.

ĐA THỂ LOẠI

Về cơ bản HR được thiết kế như một game bắn súng góc nhìn thứ nhất cùng với những yếu tố núp, hành động bí mật đặc trưng của những game hành động góc nhìn thứ ba. Sự kết hợp và chuyển đổi qua lại giữa hai góc nhìn là một trong những điểm sáng trong phần hành động của HR, người chơi được quyền chọn lựa cho mình hai lối chơi: bắn súng hoặc hành động lén lút như một điệp viên. Cả hai yếu tố hành động trên của HR chỉ dừng lại ở mức bình thường, có nghĩa là nếu ở cơ chế bắn súng, HR là một game tương đối với đầy đủ các yếu tố như ngắm bắn, chạy nhảy, cầm nắm đồ vật như thể game Half Life 2 tuy nhiên khác một điều là cảm giác bắn của game hầu như không có, nếu so với một game chuyên về bắn súng thì HR không thể nào đạt được tầm mức một game hay. Mặc khác yếu tố hành động lén lút của game cũng không khắc hoạ được dấu ấn như một game hành động bí mật thực thụ. Nếu đã từng chơi qua Metal Gear Solid hay Splinter Cell, người ta có thể dễ dàng nhận thấy sự sao chép trong lối chơi của HR ở kiểu chuyên "rình mò" đối phương… May mắn thay, HR là một game nhập vai hội tụ nhiều yếu tố hành động. Điều này có nghĩa HR là một game tổng hợp, nơi người chơi vừa có thể cảm nhận không khí hành động vừa có thể tham gia vào câu chuyện một cách sống động như một game nhập vai thuần tuý.

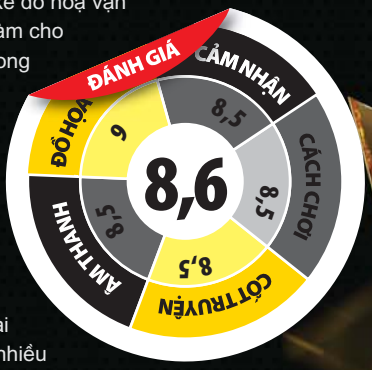
Cách thiết kế yếu nhập vai của HR khá tốt, mặc dù không có hệ thống lên cấp, nhưng thay vào đó, mỗi khi đủ chỉ số kinh nghiệm, người chơi sẽ được thưởng điểm nâng cấp. Do cơ thể của Adam được Nano hoá hoàn toàn, nên việc tăng sức mạnh thông qua các điểm Argmentation cũng hợp lý. Các phần cơ thể chính của Adam có thể nâng cấp là trí não, thính giác, thị giác, cơ bắp…Các chức năng sau khi nâng cấp sẽ mở rộng khả năng của Adam lên mức phi thường. Một trong tính năng thú vị nhất mà người chơi diện kiến là khả năng đọc ý nghĩ và cảm xúc người đối diện. Với tính năng này, việc đoán biết tính cách và tìm câu đối đáp thông minh khi đối thoại sẽ giúp người chơi biết thêm nhiều bí mật cũng như đàm phán thành công hơn, hơn thế nữa đôi khi, khỏi cần làm nhiệm vụ, người chơi cũng có thể thuyết phục người giao nhiệm vụ cho hoành thành nhiệm vụ đó.

Hệ thống nhiệm vụ của game tương đối đa dạng nhưng không nhiều, ngoài những nhiệm vụ chính, nhiệm vụ phụ sẽ đóng vai trò quan trọng trong việc kiếm tiền và điểm kinh nghiệm. Điều thú vị là các nhiệm vụ phụ thay vì được dọn sẵn như hầu hết các game thì trong HR đôi lúc người chơi phải tự khám phá ra những nhân vật giao nhiệm vụ phụ lẫn trong đám đông các NPC. Bên cạnh đó, tính xã hội của HR khá cao, một nhiệm vụ có thể thực hiện bằng nhiều cách khác nhau, nếu bạn là người chơi ưa "nhiều chuyện" và biết cách giao tiếp, bạn sẽ biết được nhiều thông tin bên lề nhiệm vụ và những thông tin đó rất có ích khi thực hiện nhiệm vụ. Ngoài ra, HR còn cung cấp một mini-game mỗi khi người chơi muốn hack một thiết bị điện tử nao đó. Mini game này thực sự cho người chơi hiểu khái quát thế nào là quy trình hack một thiết bị thông qua mức hiển thị đơn giản.

Bối cảnh của game trải dài qua 4 địa điểm lớn là Detroit, Shanghai, Montreal và Singapore, người chơi sẽ được dịp khám phá thế giới tương lai tại những văn phòng hiện đại ở 4 thành phố này.

HÌNH ÂM ĐẠT CHUẨN

Sử dụng công nghệ đồ hoạ "cây nhà lá vườn" của Eidos, đồ hoạ của HR trông rất lộng lẫy, từ những nhà cao ốc cho đến người đi lại trong thành phố đều hết sức sống động. Những chi tiết nhỏ như bàn ghế, các vật dụng hầu như đều được thể hiện. Các hiệu ứng cũng được các nhà thiết kế đồ hoạ vận dụng khá tốt càng làm cho HR trở thành một trong những game nhập vai đẹp nhất hiện nay. Điểm yếu duy nhất trong phần đồ hoạ của game là việc thiết kế khuôn mặt của các nhân vật trong game còn khá sơ sài và giống hình nộm nhiều hơn là người. Giống như hầu hết game nhập vai, HR chú trọng đến yếu tố lồng tiếng nhân vật, các đoạn hội thoại của game trở nên sống động một phần nhờ vào tài năng đội ngũ lồng tiếng. Tuy nhiên phần còn lại của âm thanh như tiếng súng và các tiếng động phụ hầu như khá yếu ót.



Dues Ex đã trở lại và trở thành một game rất đáng chơi trong năm nay vì hội tụ hầu hết các yếu tố của nhiều thể loại. Trong lúc chờ đợi Mass Effect 3 ra mắt vào đầu năm sau thì HR chính là một lựa chọn cho những ai ưa thích thể loại nhập vai khoa học viễn tưởng.

CHÁNH TRUNG

ƯU:

Đồ họa lộng lẫy
Kết hợp nhiều thể loại

KHUYẾT:

Hình ảnh nhân vật còn thô
Âm thanh hỗ trợ chưa đạt

THẾ HỆ SÚNG "GIẬT"

GATLING GEARS

Tiền thân của súng máy hiện đại là loại súng đa nòng (gatling guns) - tựa bài tạm gọi là "súng giật" - được sử dụng thời thế kỷ 19 nay được đưa vào game theo phong cách hóm hỉnh, vui nhộn.

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Vanguard Games

PHÁT HÀNH
EA

NGÀY PHÁT HÀNH
30/8/2011

THỂ LOẠI
Bắn súng đa hướng

ESRB
Everyone 10+

Nhiệm vụ của bạn hay nhân vật chính cựu binh Max Brawley là chặn đứng cuộc tàn phá của phe Empire. Đây thực sự là một thử thách đầy khó khăn bởi người chơi phải đối mặt với rất nhiều khí tài cũng như mặt trận khác nhau, bao gồm luôn cả bầu trời xanh thẳm.

Do mặt trận đang rất cần sự hiện diện của bạn nên không có quá nhiều thời gian để làm quen với các thao tác. Bạn chỉ được hướng dẫn một lần, khá chi tiết và thật sự chúng cũng dễ nắm bắt nên bạn cũng không gặp trở ngại là bao.

Người chơi được trang bị một khẩu súng máy với đạn vô hạn dùng để cận chiến, đồng thời đây là món đồ thường được sử dụng nhất. Kèm theo đó người chơi được trang bị một số quả bom có sức sát thương lớn nhưng tốc độ của chúng khi được ném về đối phương khá chậm nên chỉ thích hợp để diệt các mục tiêu cố định hay di chuyển chậm chạp như: lô cốt, xe tăng… Đối với các mục tiêu trên không hay di chuyển nhanh thì "đồ chơi" cho bạn sử dụng là 6 quả tên lửa. Dĩ nhiên, hai loại vũ khí có sức sát thương lớn là bom và tên lửa thì không thể sử dụng liên tục được mà phải có thời gian để nạp lại chúng. Ngoài các loại vũ khí trên trò chơi còn có một số bổ sung đặc biệt như: khi đủ năng lượng (bằng cách thu thập các "bánh răng" từ đối phương) các loại vũ khí sẽ trở nên mạnh mẽ hơn; bạn có thể tiêu diệt gần hết các mục tiêu xuất hiện trên màn hình bằng tuyệt chiêu "Spark Bomb" được kích hoạt thông qua phím "Shift"… Các loại vũ khí trong trò chơi hầu hết đều có thể nâng cấp bằng tiền thu thập được sau mỗi màn chơi. Ngoài ra còn một số thú vị khác trong Gatling Gears mà bạn sẽ mở được về sau.

CÀN VÀ TỈA

Nhân vật bạn đang điều khiển phải đối mặt với lực lượng đối phương đông đảo. Hỏa lực của chúng khá mạnh trong khi đạn dược lại bay giống như hiệu ứng trong phim… "Ma trận"! Điều đó đồng nghĩa với việc bạn phải ưu tiên cận chiến vì những vũ khí tầm xa cần thời gian để phục hồi. Nếu không nhanh chóng làm giảm bớt số lượng kẻ địch thì bạn sẽ phải

ƯU

Đồ họa và âm thanh tốt.
Đấu trường kịch tính.
Nhiều mục chơi cho cả đơn và mạng.
Lối chơi hấp dẫn.
Nâng cấp thú vị.

KHUYẾT

Hình ảnh đôi lúc bị rối.
Màn hình chưa theo kịp hành động của nhân vật.

hối hận vì gần như lập tức người chơi sẽ bị bủa vây bởi một "lưới đạn" mà e rằng có mọc cánh cũng khó thoát. Như đã đề cập ở trên người chơi phải đối mặt với một lực lượng đa dạng về chủng loại, bao gồm cả không quân. Dù điều khiển hướng tấn công bằng chuột khá linh hoạt nhưng cũng không tránh khỏi nhiều tình huống không, bộ cùng xuất hiện kẻ địch khiến đôi lúc bạn cũng không tránh khỏi tình trạng gameover. Lời khuyên cho những bạn thật sự ưa thích thử thách thì hãy chọn mức Khó (Hard) vì trò chơi chỉ cho phép bắt đầu lại từ đầu màn nên chặng đường bạn phải chơi lại là rất dài. Mặc dù vậy đa số game thủ đều không quan tâm đến vấn đề này bởi dù phải chơi lại thì sức hút của trò chơi vẫn không hề giảm.

"BỮA TIỆC" HIỆU ỨNG

Ngoài những thứ hấp dẫn kể trên Gatling Gears còn làm người chơi ngạc nhiên với vô vàng hiệu ứng âm thanh và hình ảnh bắt mắt. Bạn sẽ không khỏi ngạc nhiên khi chứng kiến những chiếc tăng khổng lồ, nhìn hầm hố chẳng kém phiên bản "Tiger" nổi tiếng của Đức di chuyển liên tục trên màn hình. Bầu trời thì gần như bị che phủ bởi những chiếc máy bay ném bom, máy bay chiến đấu có, lẫn không có người lái. Thêm vào đó còn rất nhiều đơn vị bộ binh với vô vàng kiểu tấn công khác nhau khiến cho chiến trường giờ đây thể hiện gần như hoàn hảo tính chất ác liệt vốn có. Các vụ cháy nổ được tăng hiệu quả nhờ âm thanh được đầu tư tốt nên nếu bật loa quá lớn đôi lúc bạn sẽ phải giảm bớt âm lượng ở những trận đánh có số đông. Hầu hết vật dụng mang tính chiến lược trên đường hành quân đều có thể tận dụng được, chẳng hạn các thùng xăng hay các bình khí gas. Nếu canh chính xác thời điểm bạn có thể bắn vào chúng nhằm tạo ra một vụ nổ gây thiệt hại nhất định cho đối phương. Mặt khác, để bổ sung hay phục hồi năng lượng thì bạn phải chịu khó tìm kiếm trong các thùng hàng đặt rải rác dọc đường đi. Nhằm giúp cho người chơi có sự thoải mái, Gatling Gears được hỗ trợ rất nhiều các giao tiếp. Do đó, nếu cảm thấy không thích sử dụng bàn phím thì bạn vẫn có thể sử dụng tay cầm trong game. Dù khá hoàn hảo nhưng trò chơi vẫn còn mắc một số lỗi nhỏ, tuy nhiên gây khó chịu nhất vẫn là lỗi màn hình chưa theo kịp hành động của nhân vật. Đôi khi bạn tiêu diệt quân địch quá nhanh và lập tức di chuyển thì phải mất một lúc màn hình mới mở ra khu vực mới. May mắn thay là khoảng thời gian xảy ra hiện tượng này không quá lâu, đồng thời người chơi có thể tận dụng lỗi này để lùi về sâu hơn nếu phía trước xuất hiện nguy hiểm.

ĐẤU TRƯỜNG HẤP DẪN

Để kết thúc mỗi chương của phần chơi chiến dịch, game thủ sẽ phải đánh bại những con trùm đúng nghĩa. Đó là những cỗ máy chiến đấu khổng lồ, có thể biến hóa thành nhiều dạng khác nhau với hỏa lực đáng sợ. Dù vậy, Gatling Gears không phải là một tựa game mang tính hóc búa, đánh đố, ngoại trừ màn chơi cuối. Ngoài chế độ Campaign, Survival dành cho chơi đơn thì Gatling Gears còn có rất nhiều lựa chọn cho mục chơi mạng. Thật sự rất thú vị khi bạn có thể cùng bạn bè tham gia vào đấu trường online để thử sức mình. Thêm vào đó mục Survival cũng có thể chơi mạng nhằm so kè điểm số để tìm ra người có thể trụ lâu nhất trước làn sóng quân địch đông đảo. Dù là một tựa trò chơi nhỏ và ít được chú ý nhưng những gì mà Gatling Gears làm được thật khiến nhiều người phải bất ngờ. Khía cạnh mà trò chơi khai thác thật sự không hề mới nhưng cách nhà sản xuất đã làm với Gatling Gears khiến nó có một sức hút khó tả. Nếu bạn đang gặp điều gì đó căng thẳng hay đơn giản muốn tìm một trò chơi có hồn để thử sức mình thì cảm giác điều khiển một chú Mech trong game sẽ mang đến cho bạn một trải nghiệm mới không thể thích thú hơn.

QUỲNH ANH

CẤU HÌNH TỐI THIỂU

CPU: Intel Core 2 Duo 1,8 GHz hay tương đương AMD Athlon 64 X2 3500; RAM: 2 GB (Windows XP)/ 3 GB (Windows Vista/7); VGA: Tương thích DirectX 9.0, hỗ trợ Pixel Shader 3.0 (Nvidia GeForce 7600 / ATI Radeon X1300 GTO hay mạnh hơn); OS: Windows XP/ Vista/ 7; HDD: 1,5 GB.

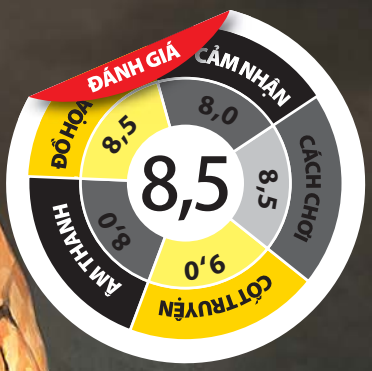
KHỞI NGUỒN CÁT BỤI

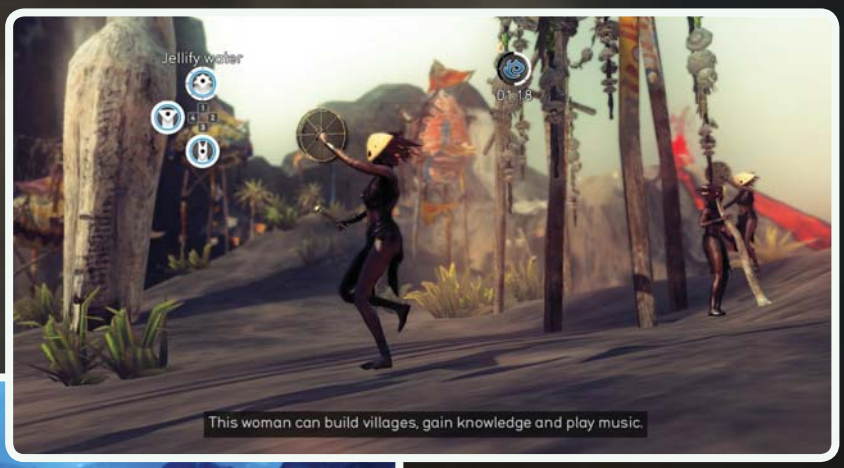
NẾU BẠN NGHĨ KHI MÌNH CÓ QUYỀN LỰC TỐI CAO, MỌI VIỆC SẼ DỄ DÀNG HƠN THÌ FROM DUST SẼ CHỨNG MINH CHO BẠN ĐIỀU NGƯỢC LẠI. BỞI BẤT KÌ VỊ TRÍ NÀO CŨNG LUÔN TIỀM ẨN NHỮNG THÁCH THỨC.

MỌI THỨ TỪ CÁT BỤI

Cái tên From Dust đã gần như nói trước sự hình thành vạn vật trong trò chơi. Trong vai vị thần sáng tạo, người chơi sẽ dùng cát bụi, nham thạch để tạo nên đồng bằng, các ngọn núi và rất nhiều thứ khác. Ngoài ra, bạn có thể nâng cao núi, chuyển hướng con sông và biến đổi sa mạc khô cằn thành những khu rừng tươi tốt. Dĩ nhiên, bạn không thể tạo ra một số thứ từ cát bụi, nhất là các nhân vật chính trong trò chơi – một nhóm thổ dân loài người. Đây được coi như nhân tố chính trong From Dust bởi hầu hết các công việc của một vị thần đều xoay quanh cuộc sống của họ. Rồi từ đó bạn sẽ thu nhặt các nguyên liệu cần thiết cho việc xây dựng bỏ vào một hình cầu được coi như chiếc bình chứa để mang đến vị trí cần. Hình tượng này quả thật là một khái niệm thú vị, bởi nó tạo cho người chơi cảm giác giống như mọi thứ đang được nhào nặn từ chính bàn tay của người chơi. Dù hầu hết các thao tác đều khá mới lạ nhưng ở chế độ Story Mode người chơi sẽ được hướng dẫn khá chi tiết nên không gây ra quá nhiều khó khăn để làm quen.

Trong From Dust có rất nhiều việc chờ người chơi phải giải quyết. Điển hình nhất chính là sự thay đổi của thiên nhiên, bạn phải đấu tranh với sức mạnh lay chuyển gần như hết thảy mọi thứ. Từ những ảnh hưởng tinh tế của lực hấp dẫn và xói mòn,… cho đến các thảm họa mang sức tàn phá to lớn của núi lửa và sóng thần. Quyền năng mà người chơi có được ban đầu sẽ được nâng cao hơn nhằm có thể giải quyết các vấn đề phát sinh về sau. Nếu các quyền năng đầu tiên thể hiện sự đơn giản như: Jellify Water (làm sóng yên, biển lặng), Evaporate (sa mạc hóa), Infinite Earth (tạo ra đất),… thì các quyền năng về sau, đặc biệt là tại màn cuối, người chơi có thể mở ra thêm 4 phép thuật mới cực kỳ mạnh mẽ. From Dust cũng mang trong mình khả năng xử lý các tình huống khá linh hoạt, trong một





số trường hợp bạn có thể kết hợp một số phép thuật với nhau. Khi xuất hiện thêm các phép thuật mới cộng với khả năng kết hợp linh hoạt, một vài nhiệm vụ trở nên hấp dẫn hơn với những game thủ kì cựu. Đồng thời trở thành một trở ngại lớn đối với những ai mới làm quen với thể loại này. Tuy nhiên, nếu kiên trì hoàn thành hết trò chơi, bạn sẽ thu được những phần thưởng xứng đáng.

QUY LUẬT CƠ BẢN

Ngoài việc giới thiệu đến người chơi những xu hướng xảy ra trong tự nhiên, From Dust còn mang trong mình một quy luật miêu tả sự tương tác giữa ba chất: đất, nham thạch và nước theo nguyên tắc nước chảy có thể rửa trôi đất, nham thạch làm nước bốc hơi hay nham thạch rắn lại thành đá,... Khi nắm được mối liên hệ giữa các yếu tố này thì các nhiệm vụ trong trò chơi sẽ dễ thở hơn rất nhiều. Chẳng hạn, nếu bạn giải quyết được vấn đề nguồn nước thì các thảm thực vật và động vật sẽ phát triển rất tốt từ một nhóm nhỏ ban đầu. Còn nếu gặp phải lửa hay nham thạch thì rừng và làng mạc sẽ bị thiêu rụi nếu bạn không kịp dập tắt ngọn lửa bằng nước.

Đồ họa trong From Dust dù không quá xuất sắc nhưng vẫn đáp ứng được đa số yêu cầu của người chơi, nhất là khi thi triển phép thuật sẽ khiến không ít người chơi phải trầm trồ. Âm thanh có phần trầm lắng hơn so với khâu đồ họa nhưng vẫn làm tròn nhiệm vụ của mình ở hầu hết các tình huống. Một điểm hơi đáng tiếc là trò chơi không mang đến cảm giác trái ngược nhau ở vị trí thần linh, chẳng hạn như trạng thái thiện, ác mà Black and White đã theo đuổi. Lý do đó khiến giá trị chơi lại của From Dust thật sự không cao, phần nào cũng làm giảm bớt ấn tượng tốt mà trò chơi đã tạo ra khi mà người chơi không có khoảng thời gian gắn bó lâu dài với cương vị thần thánh của mình. Tuy nhiên, người chơi cũng được đền bù chút ít từ chế độ Challenge Mode, gồm 30 màn chơi với rất nhiều thử thách đa dạng.

THÁNH THẦN CŨNG SÓT

Sắm vai một vị thần với một tựa trò chơi mang quyền năng gần như vô hạn nhưng không vì thế mà From Dust hoàn hảo ở mọi mặt. Đáng lẽ trò chơi sẽ tốt hơn rất nhiều nếu không có những lỗi khá lớn gây ức chế cho người chơi. Nhất là góc quay camera gây ra nhiều phiền toái. Kế đến là khung hình thường xuyên không ổn định dù cấu hình máy của bạn thuộc loại khá. Tìm đường cũng là một thử thách khá lớn trong From Dust. Thật không may, game chỉ cho phép người chơi đặt ra địa điểm và người dân sẽ phải tự mình tìm cách tới đó. Thông thường, sẽ chẳng có chuyện gì xảy ra, nhưng đôi lúc nhóm dân của bạn lúng túng hay mắc kẹt bởi địa hình hơi gập ghềnh hay chỉ đơn giản là một... vũng nước. Nhiều lúc hậu quả của việc này là rất lớn, tuy nhiên may mắn thay các trường hợp này thỉnh thoảng mới xảy ra. Được mệnh danh là tựa trò chơi tiếp nối thành công của Populous, From Dust thật sự đã khẳng định được vị trí trong trường phái God Game. Tuy gameplay chưa thật sự hoàn hảo nhưng những kiến thức về tự nhiên mà trò chơi cung cấp rất đáng trân trọng. Và còn chờ gì nữa mà bạn không tạo cho riêng mình một hòn đảo xinh đẹp giữa biển trong From Dust?

VŨ QUANG

FROM DUST	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montpellier
THỂ LOẠI	Chiến lược
NGÀY PHÁT HÀNH	27/07/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone
Hệ máy	PC

Cấu hình: CPU C2D 1,8 GHz; RAM 2GB; VGA 256MB NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD 3000 series, (hỗ trợ Shader Model 3.0); Windows XP SP3/Vista SP2/7 SP1; HDD 4GB.

ƯU

- Lối chơi sáng tạo.
- Đồ họa khá.

KHUYẾT

- Camera chưa thật sự tốt.
- Thiếu sự lựa chọn cho lối chơi.
- Chuột điều khiển chưa thật sự linh hoạt.

TÊN GAME: Pirates Of Black Cove
THỂ LOẠI: Nhập vai
NHÀ PHÁT HÀNH: Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN: Nitro Games
NGÔN NGỮ: Tiếng Anh
ESRB (TUỔI): T (Teen)
HỆ MÁY: PC

PIRATES OF BLACK COVE
CƯỚP BIỂN VỊNH ĐEN

Những trò chơi về đề tài cướp biển luôn được đón nhận khá nồng nhiệt. Tuy nhiên, chúng có tạo được hứng thú cho người chơi hay không thì lại là chuyện khác.

Pirates of Black Cove (POBC) đưa game thủ trở về thế kỷ thứ XVI trong vai trò cướp biển vốn được mệnh danh là nỗi sợ hãi của tàu thuyền thời bấy giờ. Song nỗi sợ hãi mà người chơi bắt gặp ngay từ đầu chính là việc tiêu tốn nhiều thời gian theo cách khá khó chịu, nhất là trong khâu di chuyển của nhân vật. Dù bất cứ thời điểm nào trong trò chơi khi nhân vật sải bước thực hiện nhiệm vụ, bạn sẽ bắt gặp hiện tượng chậm bất thường. Nhân vật phải khá vất vả để di chuyển từ điểm này sang điểm khác trong trò chơi.

POBC cũng không có khái niệm nhấp đúp chuột thường thấy để tăng tốc nên vô tình hiện tượng này làm cho nhịp độ của trò chơi giảm xuống trông thấy.

Các nhiệm vụ cũng có thử thách nhưng đôi lúc khiến người chơi ngạc nhiên khi chỉ yêu cầu đi từ điểm A đến điểm B mà không kèm theo nhiệm vụ phụ nào khác. Yếu tố nhập vai được khai thác nhưng còn rất ít lựa chọn cho nhánh nhân vật. Thêm vào đó trên chặng đường hành hiệp, bạn chỉ có thể tiếp xúc với một số nhân vật nhất định trong khi nhóm còn lại dường như chỉ mang tính chất trang trí là chủ yếu góp phần làm yếu tố này trở nên mờ nhạt.

Nếu một trò chơi lấy đề tài cướp biển mà không có những trận thủy chiến thì chắn chắn đó là một sai lầm nghiêm trọng. POBC mang đến cho người chơi những trận thủy chiến đơn giản nhất có thể. Với các phím W,A,S,D người chơi sẽ điều khiển con thuyền của mình giao chiến với đối phương khá linh hoạt. Nói như vậy cũng đồng nghĩa với việc trò chơi hầu như không nặng khái niệm về mô phỏng thủy chiến. Chỉ cần xác định hướng bắn bên phải hay trái mạn thuyền là bạn có thể triệt hạ tàu của đối phương dễ dàng. Thậm chí chiếc thuyền do bạn điều khiển còn có tốc độ khá cao, đi kèm khả năng "bo cua" đáng kinh ngạc. Ngoài ra, nếu bạn chịu khó nâng cấp tàu về sau thì việc tiêu diệt một chiến hạm lớn bằng một loạt pháo là điều cực kì đơn giản. Riêng về tàu thuyền thì ngoài chiếc thuyền được cấp ngay từ đầu màn, bạn chỉ được lựa chọn thêm 6 loại tàu khác. Chính vì lý do này khiến cho thời gian người chơi rong ruổi trên chiếc thuyền của mình kéo dài không lâu vì chúng khá đơn điệu.

Cốt truyện của trò chơi khá đơn giản nên rất dễ nắm bắt, thậm chi không cần để ý kỹ đến lời dẫn bạn vẫn có thể thực hiện được các nhiệm vụ trong game. Tuy giao thương gần như không có nhưng bù lại các loại lính trong trò chơi tương đối phong phú. Đồng thời màu sắc trong game cũng khá tươi tắn với các họa tiết đơn giản nhưng nổi bật. Âm thanh trong trò chơi ở mức chấp nhận được, do đa phần các đoạn hội thoại đều được lồng tiếng khá tốt. Lưu ý là bạn nên cập nhật các bản patch mới nhất để tránh tình trạng bị văng khỏi trò chơi.

MA LONG

PIRATES OF BLACK COVE		
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	C2D 2.0GHz
	RAM	2 GB
	VGA	512MB NVIDIA GeForce 8600
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	4 GB

ƯU	KHUYẾT
» Kết hợp nhiều yếu tố. » Có nhiều chủng loại lính.	» Còn nhiều lỗi. » Khung hình đôi lúc trồi sụt thất thường. » Thiếu tính đa dạng.

ƯU

- Nhiều bài tập phong phú.
- Hướng dẫn trong game chi tiết.
- Có thời lượng luyện tập qui định bắt buộc.

KHUYẾT

- Đòi hỏi tương đối nhiều không gian tập luyện.
- Tài liệu hướng dẫn sơ sài.

TOÀN THÂN CÂN ĐỐI

Nếu dậy sớm vào lúc 5 giờ sáng bạn sẽ cần game gì để tập thể dục? Một trong những tựa game đáng chú ý là Fit in Six.

Bạn sẽ không phải chạy ra đường nhưng vẫn có thể tập các bài thể dục từ nhẹ lên nặng, từ "gà" đến "pờ-rồ" với Fit In Six. Bạn có thể nằm trên sàn nhà và tưởng tượng mình đang tập thể dục trên sàn gỗ cạnh hồ bơi của một khu nghỉ mát 5 sao đẳng cấp quốc tế. Không tin thì cứ nhìn lên màn hình là bạn sẽ thấy ngay.

Fit In Six chia các bài tập thể dục ra làm 6 nhóm chủ lực: thân trên (upper body), thân giữa (core body), thân dưới (lower body), sức bền, cân bằng và độ dẻo dai linh hoạt. Các bài tập được phân ra nặng nhẹ, khác nhau, phù hợp cho nhiều thể loại … cân nặng.

Bạn có thể bắt đầu bằng các bài tập… giảm eo với các động tác khá đơn giản mà hiệu quả. Chẳng hạn như động tác kéo căng cơ cổ trong thế đứng như tượng phật. Nặng hơn, bạn có các bài tập khởi động cho môn bóng đá và cả võ thuật.

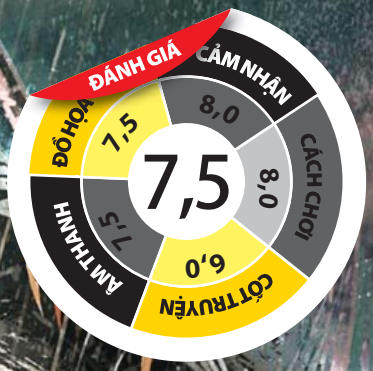
Điều thú vị của tựa game chính là thời lượng của bài tập. Nếu tập bình thường, bạn có thể bỏ ngang hay tự ý ngừng tập. Tuy nhiên, trong game, bài tập nào cũng có thời lượng của nó. Nếu bạn tập sai động tác, bạn vẫn có thể bắt chước lại và hoà nhịp cùng nhân vật mẫu trên màn hình TV.

Các động tác của các bài tập khá đẹp mắt, hiện đại nhưng cũng không kém phần khó khăn. Tuy nhiên, nếu luyện tập thành công bạn không chỉ học được các thế nhảy, chạy, di chuyển đẹp mắt mà thực sự đã cải thiện được thể lực của mình. Bởi chỉ có thể lực tốt mới thực hiện được các động tác đó.

Fit In Six là tựa game thể thao được phát triển bởi nhiều chuyên gia thể dục thể thao tại mstudio BlueByte ở Đức. Người tập có thể mua thêm các bài tập mới để tập cho cơ thể hoàn thiện hơn.

GAME SI

Đảo Sinh Tồn



DEAD ISLAND

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

DEAD ISLAND	
PHÁT HÀNH	Deep Silver
PHÁT TRIỂN	Techland
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	05/09/2011
ESRB (TUỔI)	Mature
Hệ máy	XBox 360

MỘT TỰA GAME ZOMBIE HẤP DẪN BỞI YẾU TỐ HÀNH ĐỘNG, TUY NHIÊN DIỄN BIẾN KỊCH BẢN VÀ LỐI CHƠI NHẬP VAI VẪN CHƯA ĐƯỢC TRAU CHUỐT KỸ LƯỠNG ĐỂ TẠO ĐƯỢC SỨC HÚT CẦN THIẾT.

Dead Island đưa người chơi lên một hòn đảo kinh hoàng với hàng loạt những thây ma đáng sợ... Trò chơi vẫn có những nét riêng trong lối chơi cũng như bối cảnh nhưng Dead Island dễ làm người chơi liên tưởng đến Left 4 Dead.

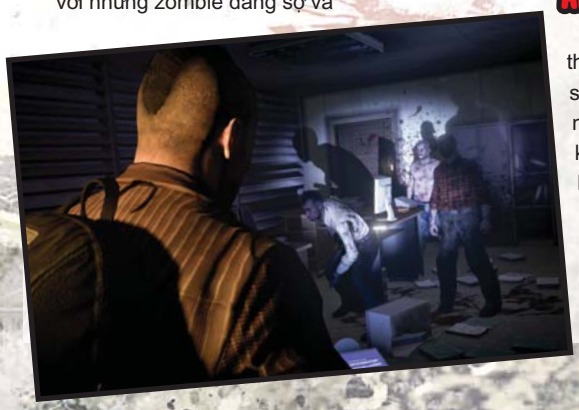
KẸT TRÊN ĐẢO BANOI

Vào vai một trong bốn nhân vật chính bị mắc kẹt trên một hòn đảo mang tên Banoi ở New Guinea, bạn sẽ phải tìm cách chiến đấu và sinh tồn trong vòng vây hàng loạt zombie bí ẩn bị nhiễm virus. Dead Island giống Dead Rising của Capcom ở chỗ người chơi sẽ phải vận dụng tất cả vũ khí, vật dụng từ môi trường để chiến đấu và bảo vệ mình, trong khi đó yếu tố lối chơi tự do, mở rộng lại mang hơi hướng của Red Dead Redemption của Rockstar Games. Ngoài ra, Dead Island còn đưa vào thêm yếu tố nhập vai với hai hệ thống kỹ năng (skill tree) và điểm kinh nghiệm dành cho các nhân vật nâng cấp sau một khoảng thời gian chiến đấu trên đảo và thực hiện các nhiệm vụ từ NPC.

Một trong những tính năng đáng giá nhất của Dead Island là cho phép bạn chơi cộng tác trực tuyến với 3 người chơi khác vào bất cứ thời điểm nào hoặc diễn biến nào trong game. Với tính năng này, những nhiệm vụ khó khăn sẽ có phần dễ dàng hơn khi có những đồng đội hỗ trợ, và việc tham gia vào một đội nào đó cũng khá đơn giản và dễ dàng. Dead Island sẽ gửi lời yêu cầu của bạn đến với những người chơi khác có cùng nhiệm vụ và kết nối cả nhóm lại với nhau. Về cơ bản, bạn có thể hoàn thành Dead Island một cách "đơn thương độc mã". Tuy nhiên, chỉ khi sử dụng tính năng co-op thì trò chơi mới thực sự tỏ ra hấp dẫn.

Yếu tố hành động chiến đấu trong game tương đối đơn giản và trực quan, bạn sẽ lựa chọn những vũ khí nhặt được trên đường đi để chống trả sự tấn công của các zombie đáng sợ. Phần lớn những vũ khí đều là cận chiến, dạng như gậy bóng chày, tay chèo thuyền, rìu đốn gỗ, gậy đánh gôn... chứ ít khi xuất hiện những vũ khí chuyên dụng. Về sau, để đối phó với những zombie đáng sợ và mạnh mẽ hơn, bạn được trang bị súng ống với sức sát thương mạnh hơn, tuy nhiên chúng lại khá giới hạn và đôi khi không thuận tiện khi nhân vật bị bao vây cự ly gần. Hầu hết các loại vũ khí bạn sử dụng trong game có thể nâng cấp và kết hợp, dạng như gậy bóng chày và đinh có thể kết hợp thành gậy đinh để tấn công mạnh hơn. Khi sử dụng, các loại vũ khí đều bị hao mòn theo thời gian thậm chí sẽ hư hỏng hoàn toàn, do vậy một phần quan trọng trong lối chơi của Dead Island là bạn cần liên tục lưu ý môi trường xung quanh để tìm vũ khí thay thế hoặc chú ý nâng cấp thường xuyên. Đặc biệt, mỗi nhân vật có một thanh thể lực riêng và khi tấn công, bạn sẽ mất đi một lượng thể lực đáng kể và cần phải nghỉ ngơi nếu như thể lực quá thấp. Với những vũ khí cấp thấp, bạn sẽ tốn nhiều thể lực để tấn công hơn, do vậy một phần quan trọng trong game là bạn cần nâng cấp vũ khí cao cấp hơn để có thể đối đầu với nhiều loại zombie về sau. Một trong những "mánh" để bạn không hao tốn thể lực khi chiến đấu là bạn có thể đá zombie ngã xuống đất và tấn công chúng. Tuy nhiên, bạn cần tránh lạm dụng "chiêu" này, do một số zombie có thể lực mạnh sẽ nhanh chóng bật dậy, ngoài ra chiêu này cũng không thể áp dụng đối với những zombie "trùm" trong Dead Island.

Hệ thống kỹ năng (skill tree) trong Dead Island chia làm 3 nhánh là Blood Rage, Combat và Survival. Thực hiện các nhiệm vụ, tiêu diệt zombie, giải cứu những người sống sót... sẽ giúp bạn tăng điểm kinh nghiệm (XP) để nâng cấp 3 nhánh này. Với Blood Rage, bạn sẽ có thể tung ra các chiêu thức tấn công đặc trưng cho từng nhân vật trong một thời gian ngắn. Combat sẽ tăng kỹ năng sử dụng vũ khí của các nhân vật và cuối cùng là Survival, giúp nhân vật tăng thể lực, chạy trốn và mở khóa nhanh hơn...



ÂM VƯỢT HÌNH

Về mặt đồ họa, Dead Island thể hiện khá tốt hình ảnh đầy màu sắc của một hòn đảo nhiệt đới nắng gió. Tuy nhiên, một số khiếm khuyết dễ nhận thấy là tốc độ khung hình chưa được mượt mà lắm và động tác nhân vật cũng chưa được nhuần nhuyễn và ấn tượng. Một số lỗi dễ nhận thấy là khi nhân vật bị chết và load cảnh trở lại, các vật dụng và vũ khí tự động... biến mất, khiến người chơi phải đi tìm lại từ đầu. Đây là một lỗi khá nghiêm trọng vì một số vũ khí trong game cần nâng cấp và khá cần thiết trong một thời gian dài. Về mặt âm thanh, Dead Island cũng hoàn thành nhiệm vụ của mình với những bản nhạc nền phù hợp với khung cảnh: Nhẹ nhàng khi nhân vật khám phá trong khu resort, dồn dập khi bị zombie truy đuổi và nặng nề khi phải chiến đấu. Đặc biệt khâu lồng tiếng nhân vật và lời thoại khá xuất sắc, thể hiện rõ tính cách đặc trưng của bốn nhân vật, giúp người chơi thật sự cảm nhận được không khí của Dead Island sau mỗi diễn biến quan trọng trong trò chơi.

Mặc dù cốt truyện và yếu tố nhập vai của Dead Island chưa thực sự nổi trội, người chơi vẫn cảm thấy rất thú vị khi trải qua hơn 20 tiếng phiêu lưu trên hòn đảo đầy rẫy zombie. Yếu tố hành động là điểm nhấn quan trọng nhất, cùng hệ thống vũ khí đa dạng và sáng tạo giúp trò chơi luôn có những điểm mới cần khám phá. Hệ thống nhiệm vụ cũng tương đối hấp dẫn và có sự liên quan đến cốt truyện. Dead Island là tựa game zombie đáng để bạn thử qua, nhất là khi bạn từng say mê những game như Left 4 Dead hay Dead Rising. Cảm giác vượt qua hàng loạt thây ma khát máu và sống sót an toàn sau những ngày tháng trên đảo hoang tuy đầy thử thách nhưng cũng không kém phần thú vị đối với những game thủ ưa mạo hiểm.

CẨM TÚ

ƯU
• Hệ thống vũ khí đa dạng, nâng cấp sáng tạo. • Bốn nhân vật cá tính, có đặc trưng khác nhau. • Đồ họa khá.
KHUYẾT
• Cốt truyện không có điểm nhấn và đột phá. • Tính kinh dị không nhiều. • Mắc một số lỗi về đồ họa, AI.

Wii Play Motion

Chuyển Động Cùng Wii

Dù không có nhiều cải tiến so với phiên bản trước, nhưng bạn cũng sẽ hài lòng với tựa game giải trí vui nhộn, nhẹ nhàng này.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Phiên bản Wii Play ra mắt vào năm 2007 đã mang đến thành công ngoài mong đợi, khi tựa game này được phát hành kèm một tay cầm Wii Remote. Theo thông tin từ Nintendo cứ 2 game thủ có máy Wii thì có 1 game thủ mua Wii Play. Tiếp nối thành công vang dội của Wii Play, Nintendo đã cho ra mắt Wii Play: Motion và kèm theo đó là bộ điều khiển cải tiến Wii Motion Plus.

Wii Play Motion bao gồm 12 minigame, bạn sẽ điều khiển các chú Mii thể nghiệm qua các trò chơi: Trượt gió, tìm bắt ma, đập thú, ném đá, đánh bi bằng thanh bập bênh, lặn tìm kho báu,...Dù tất cả các trò chơi đều sử dụng tay cầm điều khiển Motion Plus nhưng đều có cơ chế điều khiển rất khác biệt nhau.

Wii Play: Motion cho phép 4 người cùng chơi, thật tuyệt vời cho những nhóm bạn chơi hay cả gia đình cùng chơi. Sau khi vượt qua thử thách của 4 minigame ban đầu, bạn sẽ mở khóa những trò chơi tiếp theo. Trong khu Cone Zone, bạn sẽ điều khiển nhân vật Mii giữ thăng bằng để que kem khổng lồ không bị đổ. Hay trò Veggie Guardin có lối chơi tương tự như

trò đập thú của game thùng trong siêu thị, bạn sẽ sử dụng Wii Remote như một chiếc búa và đập vào lũ chuột chũi xuất hiện bất thình lình trên các miệng hang. Và để tăng sự kịch tính, chúng còn nhảy từ hang này sang hang khác thật nhanh, thậm chí còn giả dạng nhân vật Mii. Trò thú vị nhất trong 12 minigame có thể kể đến Spooky Search - Tìm bắt ma. Những con "ma" sẽ không ở trong màn hình mà chúng đang lượn lờ quanh phòng của bạn. Bạn phải sử dụng Wii Remote quét hết môi trường xung quanh. Khi phát hiện "ma", chiếc Remote sẽ phát ra âm thanh và bạn tóm chúng trước khi đem nó quay lại màn hình.

Hầu hết các trò chơi đều khá đơn giản và vui nhộn. Ngoài ra, còn có một bảng xếp hạng cá nhân để mọi người có thể khoe thành tích với nhau.

Bước vào thế giới Wii Play Motion, bạn gặp lại phong cách đồ họa đặc trưng của Nintendo trong Wii Sports hay phiên bản Wii Play trước đây, các nhân vật Mii dễ thương của chúng ta sẽ tiếp tục là những nhân vật chính trong một loạt các trò chơi nhỏ. Đồ họa không có gì mới mẻ nhưng vẫn phù hợp với thế giới của game. Màu sắc của game vẫn tươi tắn, những hành động của nhân vật đơn giản và thân thiện với tất cả mọi người.

Với lối chơi sáng tạo, thân thiện chắc chắn Wii Play Motion sẽ là một sự bổ sung tuyệt vời cho tủ game dành cho gia đình bạn. Còn gì tuyệt hơn khi được cùng những người thân yêu trải qua giây phút thư giãn nhẹ nhàng với Wii Play Motion.

DUY MINH

ƯU

- Lối chơi hào hứng, vui nhộn

KHUYẾT

- Không có nhiều thay đổi với phiên bản trước.

TÊN GAME: [illegible] PHÁT HÀNH: [illegible] NGÀY PHÁT HÀNH: 05/08/2011

THỂ LOẠI: [illegible] [illegible] HỆ MÁY: [illegible]

ĐƯỜNG ĐUA SIÊU THANH

Màn trình diễn còn nhiều "sạn" khiến Super Sonic Racer trở nên lạc lõng và đơn độc trước hàng loạt tựa game thuộc dòng "kart racing" có chất lượng khác trên thị trường!

Tuy dòng game "kart racing" chịu sự thống trị khá lâu của ông hoàng Mario Kart, nhưng không ít nhà phát triển game vẫn đầu tư nhiều sản phẩm có chất lượng cho dòng game với hy vọng có được chỗ đứng trong lòng người hâm mộ (số lượng rất đông đảo) dòng game đang rất thịnh hành trong nhiều năm trở lại đây. Từng thực hiện phiên bản Wii của game đua xe FlatOut khá thành công, nhà phát triển Team6 Game Studios mạnh dạn cho ra mắt sản phẩm của riêng mình mang tên Super Sonic Racer với sự đỡ đầu của nhà phát hành Zoo Games.

Super Sonic Racer (SSR) có bốn khu vực khác nhau để người chơi khám phá bao gồm Nightmare World, Trash World, Aqua World và Game World. Mỗi khu vực lại có bốn đường đua khác nhau để người chơi so tài cùng các đối thủ máy. Aqua World là khu vực xuất phát đầu tiên của bạn và mục tiêu đặt ra là bạn phải đạt được danh hiệu quán quân các đường đua ở đây trước khi có thể kiếm xuất tranh tài ở các đường đua trong những khu vực còn lại. Tương tự các game đua xe thuộc dòng "kart racing" ngoài việc làm chủ tốc độ, bẻ lái và căn cua hợp lý, yếu tố không kém phần quan trọng để đạt ngôi vị cao nhất trong các đường đua chính là việc tận dụng các đồ vật nằm rải rác trên đường đua để giúp bạn có được lợi thế so với đối thủ. Chẳng hạn động cơ phản lực giúp tăng tốc bất ngờ, xung điện từ và bom khiến đối phương bị choáng váng tạm thời để tranh thủ bứt phá...

Dù không tạo được ấn tượng mạnh lẫn cảm giác phấn khích cho người chơi như các đại diện xuất sắc khác của dòng "kart racing" là Crash Team Racing, Wacky Races, ModNation Racers…nhưng có thể nói trong khoảng 15 phút đầu tiên tiếp xúc, SSR tạo được thiện cảm bởi cách xây dựng hình ảnh nhân vật khá hài hước và vui nhộn. Một khi đã tìm hiểu đủ lâu bạn sẽ thấy game bắt đầu lộ rõ nhiều hạn chế. điển hình như các đường đua trong game ngoài phông nền và màu sắc ra đều na ná nhau. Các vật dụng trên đường đua chỉ quanh đi quẩn lại vài món, hơn nữa việc tùy chọn nhân vật và phương tiện sử dụng chỉ khác nhau về hình thức chứ về cách điều khiển, tốc độ gần như cùng một khuôn do đó thiếu sự đa dạng cũng như yếu tố kích thích người chơi mày mò khám phá. Có lẽ hiểu được những hạn chế này nên phần chơi mạng của game chỉ thu gọn trong hình thức giao đấu trên cùng một máy chứ không có chế độ chơi trực tuyến.

Hình ảnh của SSR không thực sự nổi bật so với mặt bằng chung của nhiều game trên thị trường do dùng màu đen đậm và quá sặc sỡ nên game thủ hơi khó quan sát. Nhạc nền game khá sôi động, nhưng do chỉ vẻn vẹn một giai điệu nên khiến người chơi cảm thấy nhạt nhẽo và nhàm chán khá nhanh. Nếu không vội vã tung ra thị trường mà dành được nhiều thời gian hơn để chăm chút có lẽ SSR sẽ giành được nhiều thiện cảm của các game thủ hơn.

NGỌC NHI

ƯU

» Giai điệu nhạc nền sôi động.
» Cách tạo hình nhân vật vui nhộn.

KHUYẾT

» Tông màu sử dụng đậm khó quan sát.
» Đường đua thiếu đa dạng.
» Không có sự phân biệt rõ ràng giữa các phương tiện đua.

Way of the Samurai Portable
Con đường võ sĩ đạo

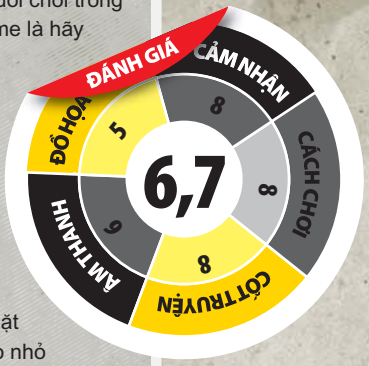
Way of the Samurai (WOTS) vốn là một tựa game khá được chú ý khi được phát hành vào năm 2002 trên nền PlayStation 2. Khi đó, đã có nhiều ý kiến khen chê lẫn lộn khi kỳ vọng đây sẽ là tựa game tiếp nối những thành công của Tenchu.

Thật ra, WOTS hầu như không khác gì so với phiên bản gốc trên hệ máy PS2, nếu không muốn nói đây chỉ là một phiên bản được làm lại cho nền PSP. Diễn ra trong bối cảnh lịch sử của Nhật, khi mà vai trò của các võ sĩ Samurai đã bắt đầu lu mờ, WOTS đưa bạn vào vai một Ronin - người võ sĩ Samurai được tự do sau cái chết của chủ nhân - dừng chân tại một thị trấn nơi đang có sự tranh chấp giữa 2 dòng tộc. Người dân tại thị trấn này đều là những nạn nhân khi phải đứng giữa cuộc chiến, và kể từ đây, con đường của một võ sĩ Samurai hoàn toàn nằm trong tay bạn. Về cơ bản, WOTS chỉ ngốn mất của bạn khoảng vài giờ đồng hồ để đi đến cuối game, tuy nhiên, vẫn còn khá nhiều những chi tiết có thể dẫn dắt nhân vật đến với nhiều sự kiện khác nhau và có thể ảnh hưởng đến kết thúc của game tùy vào sự lựa chọn của người chơi.

Ngay từ những phút đầu tiên khi bạn vừa bước chân đến thị trấn, WOTS đã cho bạn quyền lựa chọn khi "giữa đường gặp chuyện bất bình" khi nhìn thấy cảnh 1 cô gái bị ức hiếp. Bạn có quyền ra tay nghĩa hiệp để cứu lấy cô gái, có thể làm một tên "hoa tặc" khi tiếp tay cho bọn xấu, có thể làm một gã hèn nhát khi nhắm mắt làm ngơ, hoặc chỉ đứng nhìn cho đến khi có người đến tiếp cứu cô gái. Nếu bạn ra tay cứu cô gái, bạn sẽ được tiếp đón 1 bữa khá thịnh soạn nơi nhà hàng của cô gái này, và đối diện tiếp với 1 trận đánh khốc liệt với đồng bọn của bọn xấu khi nãy. Sau cả 2 trận đánh, bạn sẽ nhận được lời mời quy phục dưới trướng của dòng tộc này. Khi đó, bạn lại có quyền quyết định gia nhập, từ chối để quy phục dòng tộc còn lại, hoặc đơn giản là tiếp tục cuộc đời hiệp nghĩa để giúp đỡ người dân thị trấn. Nói như thế, để thấy tùy vào lựa chọn của bạn mà cốt truyện của WOTS sẽ có những diễn biến khác nhau, kéo theo những tuyến nhân vật phụ, các đối thủ và những trận chiến cũng trở nên khác nhau. Đây chính là điểm thú vị nhất của WOTS.

Yếu tố thú vị tiếp theo mà WOTS mang lại chính là hệ thống chiến đấu trong các trận chiến. Các chiêu thức trong WOTS là sự kết hợp khá đa dạng giữa các đòn thiên về tốc độ hoặc sức mạnh, các đòn đánh từ trên không hoặc khóa chiêu thức của đối phương. Việc khóa/đỡ đòn trong WOTS cũng phức tạp như các đòn tấn công khi nếu bạn lựa chọn lấn tới hoặc thụt lùi sẽ khiến cho đối phương bị choáng hoặc mất tư thế trong một thời gian ngắn, đủ để cú ra đòn tiếp theo của bạn trở nên hiệu quả hơn. Không tấn công ầm ầm như các tựa game khác, khả năng tránh né và đỡ đòn trong WOTS chính là mấu chốt quan trọng nhất giúp bạn chiến thắng trong các cuộc chiến. Tuy nhiên, cho đến khi bạn thành thục khả năng chọn thời điểm và tính thời gian để đỡ đòn, chắc chắn nhân vật của bạn sẽ không ít phen phải lao đao.

Hệ thống vũ khí trong game cũng là thứ chắc chắn sẽ mang lại cho người chơi nhiều điều để khám phá. Mỗi loại kiếm trong WOTS sẽ mang lại cho nhân vật các chiêu thức và cộng điểm sinh lực - tấn công - phòng thủ khác nhau. Vì vậy, nhiệm vụ của người chơi trong thời điểm đầu của game là hãy thử qua tất cả các loại kiếm khác nhau mà những đối thủ mình vừa hạ gục đã bỏ lại. Vì chẳng có gì là hoàn hảo, nên một thanh kiếm nếu mang lại lợi thế về mặt này, tất sẽ khiến bạn bất lợi về mặt khác. Vì vậy, một mẹo nhỏ ở đây chính là hãy chọn cho mình một lối chơi riêng trong các trận chiến, sau đó hãy chọn lấy một thanh kiếm phù hợp với phong cách của mình. Điểm khác của WOTS so với nhiều tựa game khác chính là vũ khí trong game sẽ không theo bạn suốt hành trình, mà sẽ có sinh lực của riêng nó. Nếu bạn chơi quá thụ động, phải đỡ nhiều đòn đánh của đối phương, thanh kiếm sẽ hao mòn cho đến lúc gãy mất. Thanh gươm là sinh mạng. Điều mà bạn cần làm nhất chính là chọn lấy một thanh kiếm khác, hoặc ghé thăm bác thợ rèn trong thị trấn để "bảo trì" vũ khí của mình.



WOTS sẽ là một game rất đáng chơi với khá nhiều những ưu điểm của cốt truyện, hệ thống chiến đấu và hệ thống sử dụng vũ khí khá mới lạ.

PHU TỤ

PHÁT TRIỂN
Zero Div/ Spike

PHÁT HÀNH
SCE

NGÀY PHÁT HÀNH
2011

THỂ LOẠI
Hành động

ESRB
Mature

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ƯU ĐIỂM
Cốt truyện hấp dẫn. Nhiều sự kiện và kết game đa dạng tùy thuộc vào quyết định của người chơi trong suốt game. Hệ thống chiến đấu hấp dẫn.

KHƯỢC ĐIỂM
Đồ họa khá tệ. Hệ thống camera khi nhân vật bước vào nhà chưa tốt, có thể gây nên nhiều cái chết lãng xẹt. Thời gian load giữa các câu hội thoại hơi lâu.

NHỮNG TỰA GAME IPHONE ĐÁNG CHƠI

JETPACK JOYRIDE - ĐÀO THOÁT BẰNG PHẢN LỰC

Nhà thiết kế Halfbrick của tựa game nổi tiếng Fruit Ninja lần này đã mang lại một trò chơi hành động hoàn toàn mới cho iPhone với tên gọi Jetpack Joyride. Người chơi sẽ vào vai Barry trong cuộc phiêu nhằm thoát khỏi một phòng thí nghiệm bí mật cùng mục đích trưng dụng bộ đồ phản lực đặc biệt từ tay những tên bác học bất lương tại đây. Ngay sau khi bay lên, chỉ bằng những cái chạm nhẹ bạn sẽ dễ dàng điều khiển độ cao đồng thời bắn ra những tia đạn, bong bóng, cầu vồng hay tia laser cũng như thu thập điểm số thật cao. Ngoài ra sau mỗi màn chơi, với số điểm kiếm được bạn sẽ có thể mua thêm thiết bị mới nâng cấp cho bộ đồ phản lực của mình. Trên đường đi, bạn cũng có thể lấy được những món đồ hỗ trợ với những tác dụng thú vị khác nhau. Mục đích cuối cùng của Jetpack Joyride vẫn là vừa cố để sống sót và vừa tận hưởng chuyến bay.

Phát hành: Halfbrick
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/09/2011
Giá: 20.592 VNĐ

SAVE YAMMI - CỨU LẤY YAMMI

Với nhiệm vụ chính là cứu lấy chú mực nhỏ tên Yammi bị kẹt trong một đường ống và đang tìm đường trở về nhà, trò chơi thể loại giải đố Save Yammi sẽ mang lại hơn 100 màn chơi khác nhau cho bạn tha hồ giải trí. Bằng cách khéo léo kéo những sợi dây thừng ngay trên màn hình để có thể đưa những cái bánh cookie ngon lành đến cho Yammi. Có rất nhiều cách để bạn có thể hoàn thành 1 màn chơi thông qua điều khiển cảm ứng và cả con quay hồi quy gyroscopic. Bên cạnh đó, Save Yammi còn được thiết kế với hình ảnh chất lượng cao tuyệt đẹp và nhân vật theo phong cách hoạt hình độc đáo, đồng thời thông qua hệ thống GameCenter bạn có thể theo dõi những thành tích mình đạt được một cách dễ dàng.

Phát hành: BULKYPIX
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 24/08/2011
Giá: 20.592 VNĐ

ANGRY BIRDS SEASONS: MOON FESTIVAL
ANGRY BIRDS SEASONS: LỄ HỘI TRUNG THU

Phiên bản Angry Birds lần này có nội dung tập trung vào lễ hội Tết Trung Thu. Có truyền thống hơn 3000 năm tuổi, lễ hội này được xem là một trong những ngày lễ quan trọng nhất của văn hóa Trung Quốc nói riêng và cả khu vực Châu Á nói chung. Những con lợn tinh ranh nghĩ rằng chúng có thể ẩn mình trong khi lễ hội diễn ra. Tuy nhiên người chơi sẽ giúp các chú chim giận dữ trên hành trình đuổi theo những con lợn qua 30 màn chơi hoàn toàn mới với các mô hình là biểu tượng cho lễ hội Trung Thu như các ngôi chùa, các chú thỏ hay lồng đèn đỏ và tất nhiên tất cả sẽ được chiếu sáng bởi ánh trăng rằm sáng chói. Ngoài ra chế độ Mighty Eagle thú vị cũng sẽ được hỗ trợ.

Phát hành: Rovio Mobile
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 01/09/2011
Giá: 20.592 VNĐ

FRUIT ROLL - TRÁI CÂY LĂN

Fruit Roll là một trò chơi hành động thú vị với nhân vật chính là những loại trái cây độc đáo. Được thiết kế với điều khiển cảm ứng trực quan, người chơi sẽ dễ dàng cho các loại trái cây này lăn tròn và sẵn sàng đối phó với lũ sâu bướm, khỉ, ếch đồng thời thu thập thật nhiều điểm trên đường đi. Một điểm đặc biệt trong trò chơi là bạn chỉ có thể vô hiệu hoá những kẻ thù nếu biết kết hợp loại trái cây có màu sắc thích hợp ví dụ như khi có được 3 loại trái cây cùng màu bạn sẽ có thể biến thành khổng lồ và quét sạch mọi trở ngại trên đường. Vì vậy hãy chú ý thu thập những loại trái cây khác nhau. Fruit Roll là một trò chơi được thiết kế với hình ảnh và âm thanh sôi động cùng lối chơi đơn giản để ai cũng có thể thưởng thức nhưng liệu bạn có thực sự làm chủ được mọi kỹ năng trong trò chơi này.

Phát hành: Rovio Mobile
Thể loại: Giải đố
Ngày phát hành: 01/09/2011
Giá: 20.592 VNĐ

GAME ĐÁNG CHƠI TRÊN NỀN ANDROID

PHU TỰ

CUT THE ROPE

Cuối cùng thì tựa game rất được ưa chuộng trên Apple Apps Store với hơn 40 triệu người chơi cũng đã có phiên bản trên Android. Trong Cut the Rope, bạn sẽ có nhiệm vụ khá đơn giản là "cắt dây" cho viên kẹo roi vào miệng "quái vật" Om Mom - trông như một chú cóc xanh. Tuy hiên nếu muốn "max" thành tích ở các màn chơi, bạn buộc phải "cắt dây" sao cho viên kẹo ăn hết các ngôi sao trước khi nằm gọn trong bụng của Om Nom. Game mô phỏng khá đúng các tác nhân vật lý, vì vậy, ngoài việc lựa chọn phương án cắt dây ngay từ đầu, bạn buộc phải có sự nhanh nhẹn cần thiết, cộng với một cảm giác khá tốt về không gian và thời gian. Việc hoàn thành các màn chơi đã khó, cố gắng đạt được thành tích cao nhất trong từng màn chơi chắc chắn sẽ mang lại cho bạn nhiều thử thách thú vị.

Phát triển: ZeptoLab
User rating: 4,6
Hệ điều hành: Android 1.6 trở lên
Thể loại: Động não & Giải đố
Bản cập nhật: 30/6/2011
Giá: 20.400 đồng

THE MORON TEST

Chính cách chơi đơn giản là điều khiển The Moron Test trở thành một trong những game di động được ưa chuộng và dễ khiến người ta bỏ ra hàng giờ để "dính ngón tay" vào màn hình. Bạn chỉ cần làm theo những hướng dẫn của game, bắt đầu từ những yêu cầu đơn giản nhất như: chạm vào nút màu đỏ, chạm vào nút đỏ 1 lần và 2 lần vào nút xanh, đập bể trứng từ trái sang phải hay chạm vào con vịt to nhất xuất hiện trên màn hình… Tuy nhiên, những tác vụ "con nít" này sẽ được nâng độ khó qua từng màn chơi và càng về sau, người chơi sẽ phải đau đầu với những lệnh chơi cực khó của game. Oái oăm thay, với chỉ 1 lần "sảy tay" duy nhất, người chơi sẽ phải chơi lại từ đầu. Với The Moron Test, người chơi sẽ biết thế nào là "Fun to Fail" (câu slogan của game).

Phát triển: DistinctDev
User rating: 4,5
Hệ điều hành: Android 1.6 trở lên
Thể loại: Động não & Giải đố
Bản cập nhật: 15/9/2011
Giá: 20.600 đồng

UNO

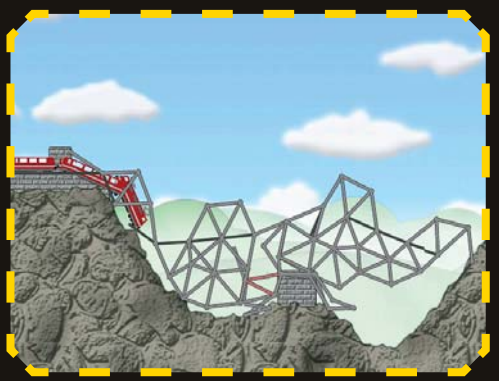
Đây là tựa game dựa trên trò chơi đánh bài Uno được yêu thích nhưng vẫn còn khá xa lạ với người Việt Nam. Bộ bài Uno có tổng cộng 108 lá, mỗi ván bài sẽ có 4 người chơi và người chơi sẽ phải ra bài "đồng chất hoặc đồng màu". Người thắng cuộc sẽ là người hết bài trước tiên hoặc còn ít lá bài nhất. Một khi bạn đã hiểu được luật chơi, UNO sẽ là một tựa game hấp dẫn cho điện thoại của bạn. UNO cho phép người chơi tùy chỉnh luật chơi theo các luật sẵn có, có chế độ "đấu giải" với các đối thủ máy với nhiều cấp độ và thử thách khác nhau. Bên cạnh đó, game còn hỗ trợ phần chơi online nhiều người khá tốt qua Wi-Fi hoặc 3G hay với bạn bè thông qua Wi-Fi hoặc Bluetooth.

Phát triển: Gameloft
User rating: 4
Hệ điều hành: Android 1.1 trở lên
Thể loại: Động não & Giải đố
Bản cập nhật: 18/8/2011
Giá: 62.200 đồng

X-CONSTRUCTION

Đây là tựa game đầu tiên và cũng là duy nhất của nhà phát triển CrossConstruct trên nền Android. Tuy nhiên, việc X-Construction được người dùng đánh giá đến 4,6/5 điểm đã khiến tựa game đầu tay của nhà phát triển này trở thành một thành công lớn. Nội dung game khá đơn giản khi bạn có một đoàn tàu hỏa, một cái hố (nông hay sâu, ngắn hay dài tùy vào cấp độ khó của màn chơi) cộng với một số vật liệu giới hạn và nhiệm vụ của bạn là xây nên một cái cầu để đoàn tàu hỏa an toàn chạy qua đó. X-Construction hiện có 2 phiên bản miễn phí và trả phí. Tất nhiên, với phiên bản trả phí, bạn sẽ không phải xem quảng cáo, có được nhiều màn chơi hơn (21 màn) và các loại vật liệu xây dựng cũng đa dạng hơn rất nhiều.

Phát triển: CrossConstruct
User rating: 4,6
Hệ điều hành: Android 2.1 trở lên
Thể loại: Động não & Giải đố
Bản cập nhật: 8/6/2011
Giá: 28.700 đồng



GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

A Game of Thrones: Genesis

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Cyanide | **Phát hành:** Focus Home Interactive | **Thể loại:** Chiến lược | **Ngày phát hành:** 29/09/2011

A Game of Thrones: Genesis đưa người chơi vào trung tâm cuộc chiến giữa các gia tộc với cùng mưu đồ là thống trị vương quốc Westeros. Tuy nhiên, chiến thắng không nhất thiết đạt được bằng sức mạnh vũ lực. Lối chơi sáng tạo của game cho phép người chơi đi theo con đường hoà bình hoặc cũng có thể trực tiếp bao vây và sử dụng nhiều thủ đoạn khác nhau để tấn công đối phương để đạt được mục đích.

Dead Rising 2: Off the Record

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Blue Castle Games | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 11/10/2011

Dead Rising 2: Off the Record viết tiếp câu chuyện kinh dị về thành phố của những thây ma trong Dead Rising 2. Vào vai phóng viên ảnh Frank West, người chơi phải đối mặt với những nhiệm vụ mới, đối thủ mới, bên cạnh đó là những trang bị, vũ khí mới đang chờ được khám phá. Game còn được cải tiến chế độ save và phần chơi mạng nhằm đem lại những trải nghiệm mới lạ cho thể loại game hành động.

Stronghold 3

Hệ máy: PC | **Phát triển:** FireFly Studios | **Phát hành:** SouthPeak Games | **Thể loại:** Chiến lược
Ngày phát hành: 18/10/2011

Đây là tựa game thứ ba của trò chơi chiến thuật thời gian thực Stronghold. Trong phiên bản này, việc xây dựng đã được cải tiến đáng kể cho phép người chơi tạo ra vương quốc với độ chính xác cao và khả năng phòng thủ hoàn hảo. Bên cạnh đó đồ hoạ mới sẽ đem lại những hình ảnh tuyệt đẹp và chi tiết về cuộc sống thời Trung cổ, đồng thời những cảnh sụp đổ hay tàn phá trong game cũng được thể hiện rất hoành tráng.

X-Men: Destiny

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Silicon Knights | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 27/09/2011

Trong X-Men: Destiny, người chơi vào vai các nhân vật đột biến hoàn toàn mới trước lựa chọn giữa bảo vệ hay hủy diệt loài người. Với cốt truyện mở, game cho phép người chơi lựa chọn con đường cho riêng mình. Năng lực đặc biệt và kỹ năng của từng nhân vật sẽ được phát triển theo từng trận đấu. Bên cạnh đó game còn có sự xuất hiện của các nhận vật quen thuộc như Magneto, Cyclops, Wolverine và Gambit.

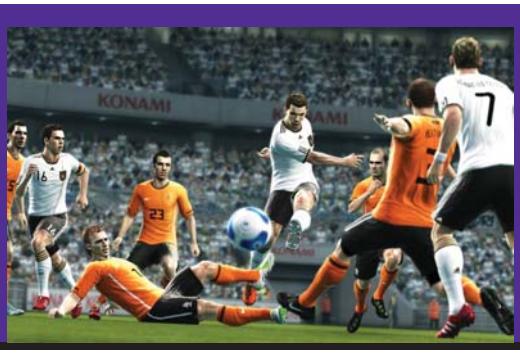
Dark Souls

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** FromSoftware | **Phát hành:** Namco Bandai | **Thể loại:** Hành động nhập vai
Ngày phát hành: 04/10/2011

Được xem là phiên bản tiếp theo của trò chơi hành động nhập vai nổi tiếng Demons Souls, Dark Souls lấy bối cảnh là một thế giới hắc ám đầy rẫy những hang động âm u và những cuộc chiến với các sinh vật từ thế giới bên kia. Người chơi sẽ được tăng cường khả năng sử dụng cùng lúc 2 vũ khí và triệu tập các nhân vật phụ, đồng thời game cũng có nhiều cải tiến về hệ thống bản đồ và chế độ đánh co-op 4 người mới.

Pro Evolution Soccer 2012

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Winning Eleven Productions | **Phát hành:** Konami | **Thể loại:** Thể thao
Ngày phát hành: 14/10/2011



Với sự trở lại của PES 2012 lần này, Konami khẳng định sẽ cung cấp cho người hâm mộ bóng đá toàn cầu một trò chơi với trải nghiệm thực tế, thú vị và đẹp mắt nhất. Các nhà thiết kế của trò chơi đã không ngừng làm việc để đem lại những cải tiến về khả năng phòng thủ, tấn công, phối hợp, AI máy và dĩ nhiên kể cả đồ họa. Kết quả là người chơi sẽ có thể tận hưởng những trận đấu bóng đá đẳng cấp và thật nhất có thể.

Rage

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Id Software | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 04/10/2011

Rage lấy bối cảnh là một tương lai không xa, sau sự kiện một tiểu hành tinh va chạm với trái đất. Trong một thế giới rộng lớn bị tàn phá, người chơi với mục đích cứu vãn nhân loại phải chiến đấu chống lại lực lượng băng nhóm, những người đột biến, và cả một chế độ cai trị áp bức luôn muốn tiêu diệt họ. Với hành động lôi cuốn, chiến đấu ác liệt và đồ họa đẹp mắt, Rage hứa hẹn sẽ cung cấp những trải nghiệm hấp dẫn cho game thủ.

FIFA Soccer 12

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** EA Canada | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Thể thao
Ngày phát hành: 30/09/2011

Điểm nổi bật của phiên bản FIFA 12 lần này chính là công nghệ xử lý chuyển động Impact Engine và chế độ AI Pro Player mới. Các pha va chạm và di chuyển trong game giờ đây trở nên sống động và thật hơn bao giờ hết. Phong cách bóng đá chuyên nghiệp cũng được cải thiện rõ rệt với khả năng phối hợp đồng đội mang tính chiến lược, người chơi sẽ phải làm quen với việc quan sát và nắm bắt thời cơ để di chuyển hay tấn công cho thật hợp lý.

Batman: Arkham City

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Rocksteady Studios | **Phát hành:** Warner Bros Interactive / Eidos Interactive
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 18/10/2011

Batman: Arkham City được xây dựng dựa trên nền tảng của người tiền nhiệm Batman: Arkham Asylum. Người chơi sẽ xâm nhập vào thành phố Arkham, nơi ẩn náu cuối cùng của tất cả bọn tội phạm nguy hiểm và điên rồ nhất của thành phố Gotham. Trong phiên bản này, game sẽ quy tụ các anh hùng cũng như những tên tội phạm kinh điển nhất trong thế giới Batman như Robin, Catwoman, The Joker, The Penguin hay Two-Face.

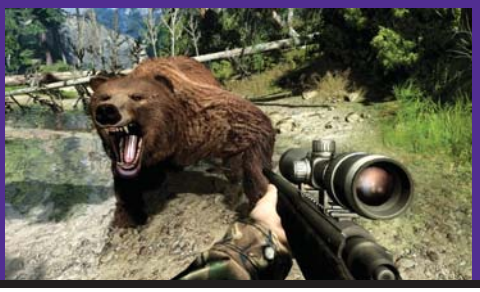
Just Dance 3

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Ubisoft Paris | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Nhảy múa
Ngày phát hành: 11/10/2011

Phiên bản Just Dance 3 lần này là một bữa tiệc nhảy múa thực sự với hơn 40 bản nhạc từ nhiều thể loại khác nhau của các nghệ sĩ nổi tiếng bao gồm cả các bài hit như Party Rock Anthem của LMFAO, California Gurls của Katy Perry và Snoop Dogg hay Forget You của Cee Lo Green. Bên cạnh đó, trò chơi còn đem lại những động tác xoay người độc đáo cho cả những bài nhảy truyền thống và phá cách cùng nhiều chế độ chơi hoàn toàn mới.

Cabela's Big Game Hunter 2012

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Cauldron | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 27/09/2011



Trò chơi săn bắn với không gian rộng lớn từ các ngọn núi đến thung lũng cho phép người chơi tự do khám phá. Bạn có thể leo lên một khu vực cao để có được góc ngắm bắn tốt nhưng dễ bị phát hiện, hoặc cũng có thể chọn địa hình thấp với tầm nhìn hạn chế nhưng dễ ẩn núp. Với chế độ mới hỗ trợ đến 4 người chơi, game thủ có thể hợp tác cùng bạn bè hay thách thức nhau trong những chuyến đi săn đầy thú vị.

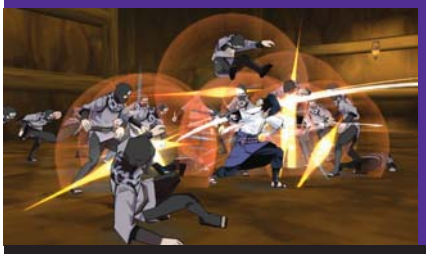
Pokemon Rumble Blast

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Ambrella | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 24/10/2011

Pokemon Rumble Blast là một trò chơi hành động 3D dựa trên tựa game Pokemon Rumble năm 2009 trên Wii. Người chơi sẽ phải chiến đấu với những Pokemon đồ chơi và cả những con trùm Pokemon khổng lồ, đồng thời thu thập tổng cộng lên đến 600 mẫu Pokemon mới. Với tính năng StreetPass của 3DS còn cho phép người chơi thách thức với các game thủ chơi Pokémon trên 3DS khác và nhìn thấy nhân vật Mii của mình trong trò chơi.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** CyberConnect2 | **Phát hành:** Namco Bandai Games | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 21/10/2011



Dựa trên bộ phim hoạt hình nổi tiếng Naruto, đây là tựa game thể loại đối kháng với những trận chiến quy mô lớn và số lượng đối thủ đông dảo, người chơi sẽ chiến đấu thông qua các nhân vật yêu thích của họ ở nhiều chế độ chơi thú vị. Với lối chơi đa dạng và hình ảnh theo phong cách hoạt hình trò chơi sẽ đem lại những trải nghiệm chiến đấu chưa từng có trên PSP.

Kona's Crate

Hệ máy: Android | **Phát triển:** DarkwindMedia | **Phát hành:** IndiePub | **Thể loại:** Giải đố | **Ngày phát hành:** 30/09/2011

Trong Kona's Crate người chơi có nhiệm vụ di chuyển một thùng hàng đến cho thổ dân Kona. Thùng hàng này sẽ được đặt trên một đế phản lực mà người chơi phải khéo léo điều khiển mới có thể hoàn thành nhiệm vụ kịp thời gian. Có tổng cộng 60 màn chơi được thiết kế đầy thử thách với các chướng ngại vật buộc người chơi phải né tránh hay tìm cách vô hiệu hóa các loại bẫy trên khắp trên đường.

Stand O'Food 3

Hệ máy: iPhone | Phát triển: G5 Entertainment | Phát hành: G5 Entertainment | Thể loại: Mô phỏng | Ngày phát hành: 27/09/2011

Cùng với nhịp độ nhanh, lối chơi đơn giản và dễ "nghiện", phiên bản tiếp theo của trò chơi phục vụ thức ăn nhanh nổi tiếng Stand O'Food 3 sẽ được bổ sung thêm nhiều khả năng phục vụ mới nhằm thỏa mãn các khách hàng đang đói. Trong phiên bản này, đầu bếp Ronnie cũng sẽ cùng hai người bạn của mình là Nikki và Clarence chống lại kế hoạch trả thù đen tối của Mr. Torg.

"CHIẾN HỮU" 3D CHỦ ĐỘNG

Trước làn sóng game 3D mạnh mẽ trên đa hệ máy, cứu cánh của mọi game thủ chính là những chiếc màn hình máy tính (MHMT) Samsung 3D LED thế hệ mới nhất.

BẠN BÈ KIÊM CẢ NGƯỜI THÂN

Từ lâu chiếc MHMT luôn là người bạn thân thiết của mọi game thủ hay bất kỳ ai thích game. Bởi khác với TV, MHMT luôn nằm trên bàn trong phòng làm việc hay phòng ngủ của người dùng. Khoảng cách gần gũi truyền thống giữa người dùng và chiếc màn hình khiến chúng không cần to như TV nhưng lại là nơi chia sẻ hầu hết mọi cảm xúc của người dùng khi học tập, chơi game hay xem phim v.v... Vì thế, chiếc MHMT không chỉ là bạn mà còn là người nhà, người thân của game thủ.

Xét từ góc độ chơi game, khi ngồi trước MHMT, người chơi thường sẽ tập trung và nắm bắt được nhiều chi tiết hơn, nhất là những game có nhiều biểu tượng, mục tiêu nhỏ hay các đoạn câu đối thoại chi tiết. Trong trường hợp đó, MHMT luôn giúp game thủ tập trung và đạt hiệu suất cao hơn trong khi chơi. Và đỉnh cao của chiếc MHMT dành cho game thủ hiện nay chính là 02 model MHMT 3D LED S27A950D (27") và S23A750D (23") của Samsung. Điều đặc biệt mỗi khi nhắc đến 02 model MHMT Samsung 3D LED là dáng dấp rất mảnh mai cùng thiết kế quyến rũ đến nỗi chúng có thể làm mềm lòng mọi game thủ. Đơn cử như model S27A950D: được thiết kế đặc biệt mỏng chỉ với 11mm, bao phủ bởi một màu đen bóng và đứng trên chiếc đế kim loại với góc nghiêng không đối xứng khiến sản phẩm vừa lạ mắt vừa sang trọng.

VĂN VÕ SONG TOÀN

Công nghệ 3D không chỉ mang lại nhiều nội dung game mới với hàng trăm tựa game 3D gốc trên đa hệ máy (PC, PlayStation3, Xbox360, di động) mà còn làm "hồi sinh" hàng loạt nội dung 2D vốn luôn được ưa thích nhờ vào khả năng chuyển đổi hình ảnh từ 2D ra 3D có trong những chiếc MHMT Samsung 3D LED. Không những thế, MHMT 3D LED của Samsung còn có phạm vi kết nối rất rộng (HDMI, DisplayPort, DVI-D (Dual-link). Điều đó đồng nghĩa rằng các game thủ có thể "gom" nhiều hệ máy về cùng 1 chỗ, lấy màn hình này làm trung tâm để thưởng thức nội dung chất lượng cao Full HD và 3D. Giờ đây game thủ có thể quên đi chuyện chơi game PC một nơi và chơi game console (Xbox360, PS3, Wii) một nơi mà lại còn ảnh hưởng đến TV mà người nhà đang xem chương trình thời sự.

Samsung S27A950D và S23A750D ứng dụng công nghệ 3D chủ động dùng kính. Khả năng tối ưu hóa hiển thị, tăng cường độ sâu, hạn chế hình ảnh nhiều lớp của 3D HyperReal Engine và Real 120Hz sẽ đem đến người dùng những hình ảnh Full HD sống động, có chiều sâu. Không dừng lại ở đó, các tính năng như Ultra Clear Panel, Samsung Magic Angle hay Photo Accuracy 100% của 3D LED còn đem lại những trải nghiệm hình ảnh thật nhất, sinh động nhất. Không gì tuyệt hơn khi tính năng Photo Accuracy 100% đặc biệt chỉ có ở màn hình Samsung 3D LED đảm bảo cho những sự kiện đáng nhớ trong đời, dù được ghi lại trên máy ảnh số hay máy quay phim, đều sẽ được hiển thị sống động như đang diễn ra ngay trước mắt. Tương tự, công nghệ Ultra Clear Panel sẽ giúp màn hình loại bỏ được những phản chiếu từ các ánh sáng không cần thiết như ánh sáng mặt trời hay ánh sáng đèn… Đồng thời, độ tương phản lên mức cực đại (Mega ∞ DCR Static 1000:1) sẽ cho ra những hình ảnh sâu và chi tiết hơn, đem lại sự hoàn hảo mọi lúc mọi nơi.

Thiết kế màn hình S27A950D và S23A750D có lúc trông chẳng khác gì những cánh buồm mỏng manh nhưng căng đầy gió. Chúng chính là những người bạn đồng hành đáng tin cậy giúp bạn thoải mái lướt sóng trên đại dương giải trí số và game 3D rộng lớn.

THÔNG SỐ KĨ THUẬT: S23A750D

Kích thuóc	23" (MHMT 3D)
Độ phân giải	1920*1080
Độ sáng	250cd/m²
Độ tuong phản	Mega ∞ DCR (Static 1000:1)
Thời gian đáp ứng	2ms
Góc nhìn	170°/160°
Hỗ trợ màu	16,7 triệu màu
Kết nối	DisplayPort, HDMI, DVI
Tính năng đặc biệt	3D HyperReal Engine, 120Hz, 2D⇨3D Converting, Stereo Audio Out, Eco Motion Sensor, Eco Light Sensor, Eco Saving, Multi Screen S/W, Magic Angle, Magic Bright3, Magic Color, Off timer, Customized Key, Image Size

THÔNG SỐ KĨ THUẬT: S27A950D

Kích thuóc	27" (MHMT 3D)
Độ phân giải	1920*1080
Độ sáng	300cd/m²
Độ tuong phản	Mega ∞ DCR (Static 1000:1)
Thời gian đáp ứng	2ms
Góc nhìn	170 °/160°
Hỗ trợ màu	16,7 triệu màu
Kết nối	DisplayPort, HDMI, DVI
Tính năng đặc biệt	3D HyperReal Engine, 120Hz, 2D⇨3D Converting, Stereo Audio Out, Eco Motion Sensor, Eco Light Sensor, Eco Saving, Multi Screen S/W, Magic Angle, Magic Bright3, Magic Color, Off timer, Customized Key, Image Size

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER

PRO EVOLUTION SOCCER 2012
Bản thử nghiệm

PES 2011 đã đi vào giai đoạn cuối, giờ đây các game thủ đều háo hức chờ đợi phiên bản mới của PES 2012. Mọi dự đoán về PES 2012 được bàn luận xôn xao và sôi nổi từ đồ hoạ, âm thanh, những kỹ năng chiến thuật mới... sẽ được áp dụng cho PES 2012 như thế nào? Có những điểm gì cải tiến cho phiên bản mới ra làm sao? Cuối cùng mọi sự tập trung, háo hức chờ đợi đó được các tín đồ của PES có dịp tận hưởng niềm vui của phiên bản mới thông qua hai bản demo từ Konami. TGG xin chia sẻ cùng bạn đọc những điểm tươi mới qua 2 bản demo PES 2012.

Tên game: PES 2012 | **Thể loại:** Thể thao | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** EA Sports
Ngày phát hành: Quí 4 2011 | **ESRB (Tuổi):** Everyone | **Hệ máy:** PC

Âm, hoạ nhiều hứa hẹn

So với các phiên bản trước thì lần này, C.Ronaldo sẽ được xem như là biểu tượng của phiên bản PES 2012 bằng những đoạn giới thiệu vô cùng ấn tượng bằng những pha đi bóng thần tốc, những pha sút phạt chính hiệu CR7. Bên cạnh đó bạn cũng sẽ cảm nhận được những những biểu hiện cảm xúc của các cầu thủ với một tinh thần quyết tâm cao độ mỗi khi xung trận, không còn vô hồn như những phiên bản trước.

Trước khi bước vào trận đấu, bạn sẽ không còn thấy các cầu thủ chỉ đứng trong đường hầm đơn thuần nữa, thay vào đó bạn sẽ cảm thấy được các cầu thủ từ đường hầm bước ra sân cỏ giống như cảm giác ngồi xem các trận đấu đỉnh cao của các giải bóng đá Châu Âu qua màn ảnh TV.

Hiệu ứng từ các khán đài, sân vận động nhìn chung cũng không được cải tiến là bao so với phiên bản trước nhưng vẫn tạo cho bạn cảm giác cuồng nhiệt của các khán giả Châu Âu, được nghe những tiếng trống cổ động đặc trưng của các trận bóng đá Nam Mỹ.

Phần thiết kế ngoại hình và trang phục cầu thủ được chăm chút hơn với sự góp mặt của nhiều gương mặt mới như: Neyma, Ganso, Chicharito, Smalling, Phil Jones… và điều quan trọng nhất là các nhân vật trong phiên bản này như được Konami thổi hồn vào một cách sống động.

Chiến thuật thi đấu

Thêm một nét mới nữa của PES 2012 được Konami đưa vào trong phần Game Plan là sự xuất hiện hình ảnh của cầu thủ mà bạn muốn thay đổi trong sơ đồ chiến thuật của mình. Bảng thông số của cầu thủ cũng được phân ra làm 4 phần (technique, speed, physical và resistance) giúp bạn dễ dàng tìm thấy được những thông số về cầu thủ mà bạn muốn biết.

Về phần lựa chọn chiến thuật, PES 2012 cũng đưa ra 4 Preset lựa chọn chiến thuật giúp bạn dễ dàng lựa chọn, quản lý chiến thuật mà bạn mong muốn bằng việc đưa ra bảng thông số mặc định của chiến thuật đó. Và bạn có thể tăng hoặc giảm những thông số đó ở mức cho phép. Không giống như phiên bản trước là bạn có thể tăng / giảm tùy ý. Đây cũng là điểm cộng cho PES 2012 và cũng là tin vui cho các bạn chơi thiên về tính chiến thuật.

Trong bản PES 2012 này phần Gameplay được cải tiến đáng kể so với phiên bản trước, đặc biệt là yếu tố phòng thủ được nâng cấp khá đáng kể, các hậu vệ luôn có những phương án kèm người, bọc lót tốt trước mỗi đợt tấn công của đối phương. Tuy nhiên cũng có một vài tình huống, các hậu vệ cũng tỏ ra khá ngớ ngẩn khi để cho tiền đạo ung dung rê dắt bóng qua dễ dàng đó cũng là thể hiện tính bất ngờ trong trận đấu, Konami cũng cần hạn chế tối đa việc này vì như vậy sẽ tái diễn cảnh "siêu nhân" trong PES 2012.

Một cải tiến đáng chú ý nữa là chiến thuật chạy chỗ không bóng tạo khoảng trống của các cầu thủ sẽ gây khó khăn rất nhiều cho hàng phòng ngự của đối phương. Điều đó cũng dễ dàng tạo được áp lực cũng như dễ dàng dồn ép đối thủ tạo thế trận một chiều.

Tuy mới chỉ là bản demo nhưng thực sự PES 2012 đã đem lại cho các fan những trải nghiệm thú vị, không phải từ thương hiệu hay sức nóng của PES mà là những tính năng mới mà Konami đã cải tiến và đưa vào phiên bản lần này. Tuy nhiên, không phải không có những thiếu sót. Nhưng đứng về khía cạnh khác, chúng ta phải hoan nghênh những gì mà Konami làm được.

SANG HUỲNH.

HIỆU NĂNG CAO, HOẠT ĐỘNG ÊM

Hyper 612S là phiên bản mới nhất trong dòng tản nhiệt BXL Hyper của Cooler Master. Về kiểu dáng, Hyper 612S khá giống với các bộ tản nhiệt dòng Hyper trước đây với thiết kế hài hòa, các lá nhôm của bộ phận tản nhiệt xếp chồng lên nhau dạng tháp. Điểm mới trong thiết kế của Hyper 612S so với các tản nhiệt thế hệ trước là khoảng cách giữa các lá nhôm của bộ phận tản nhiệt không xếp "ken dày" như trước mà được điều chỉnh tối ưu cho khả năng tản nhiệt. Nhiệt lượng tỏa ra từ BXl được phần đế hấp thụ và chuyển lên bộ phận tản nhiệt nhờ vào 6 ống dẫn (heatpipe). Quạt làm mát hoạt động theo trục ngang, đẩy không khí len qua các lá tản nhiệt và kết hợp cùng quạt hút ở mặt sau thùng máy để đưa không khí nóng ra ngoài. Ngoài ra, Hyper 612S còn được trang bị quạt làm mát loại 120mm, lấy nguồn 12V từ BMC. Cánh quạt được uốn cong và nhiều cánh hơn làm tăng hiệu suất lưu chuyển không khí qua các lá nhôm tản nhiệt.

Tản nhiệt có kích thước khá lớn, 128x163x140mm và nặng 806g, chỉ thích hợp với những thùng máy chuẩn mid-tower trở lên. Ngoài ra, tùy thuộc kích thước thùng máy mà bạn cần phải gỡ bỏ quạng lấy gió (hoặc quạt) ở nắp trái thùng máy khi lắp đặt. Quạt được gài cố định bằng 2 thanh kim loại, thao tác tháo lắp rất đơn giản, có thể thay đổi sao cho tối ưu với thiết kế thùng máy của mỗi người dùng. Phụ kiện đi kèm có thêm 2 thanh kim loại, cho phép gắn thêm 1 quạt trong trường hợp cần thiết.

Kiểm tra hiệu năng tản nhiệt của Hyper 612S ở cả hai chế độ bình thường và "im lặng" (thông qua silent mode adapter đi kèm) với phép thử đồ họa 3DMark Vantage và chế độ chạy không tải. Nhiệt độ BXL được đo bằng phần mềm Hardware Info, môi trường thử nghiệm là 280C. Cấu hình thử nghiệm gồm: BMC Asrock Fatal1ty Z68 Professional Gen3; BXL Intel Core i5-2500K; Đồ họa tích hợp Intel HD Graphics 3000; DDR3-SDRAM Kingston KHX1800C9D3K2/4G (2x2GB); ổ cứng SSD Intel 510 250GB.

Thử nghiệm thực tế cho thấy khả năng tản nhiệt của Hyper 612S rất hiệu quả. Cụ thể ở chế độ không tải, nhiệt độ BXL ở mức 36^{0}C, thấp hơn tản nhiệt đi kèm BXL 3^{0}C. Với phép thử đồ họa 3DMark Vantage, nhiệt độ BXL chỉ dao động ở mức 52^{0}C; thấp hơn đến 10^{0}C. Kết quả tương tự khi sử dụng silent mode adapter, quạt làm mát hoạt động êm hơn với tốc độ khoảng 750 rpm (vòng/phút), tiêu thụ điện năng thấp hơn nhưng hiệu năng vẫn không hề kém cạnh so với chế độ hoạt động bình thường. Tham khảo chi tiết trong bảng kết quả bên dưới.

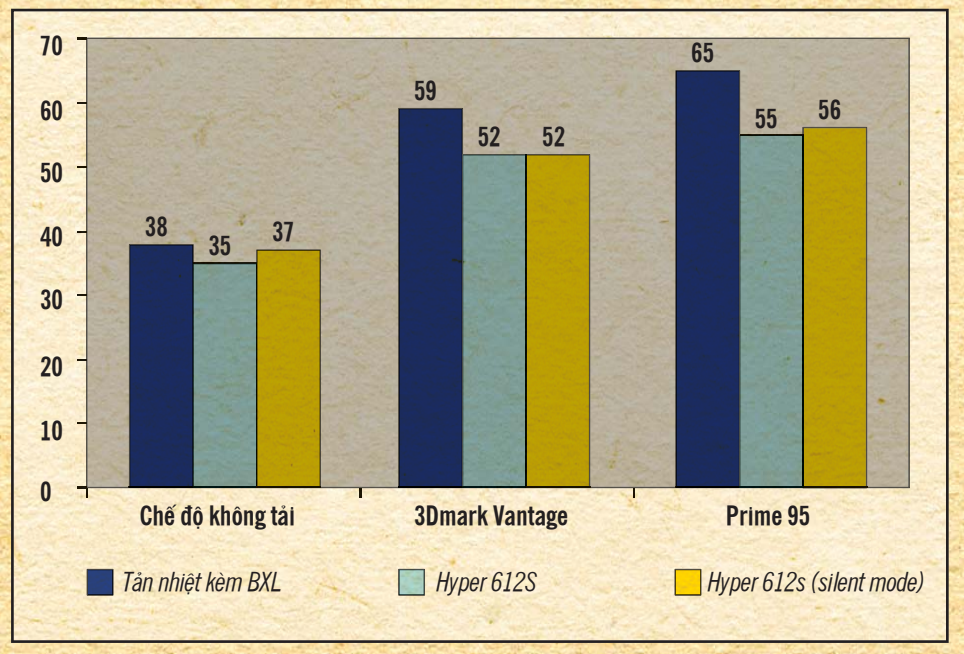
Hyper 612S tương thích với hầu hết các BXL máy tính để bàn hiện nay như AMD socket AM2/AM2+/AM3 và Intel 775/1156/1366LGA. Thao tác lắp đặt khá đơn giản do các phụ kiện được thiết kết riêng biệt nhưng vẫn đòi hỏi phải tháo BMC khỏi thùng máy. Phụ kiện đi kèm gồm tài liệu hướng dẫn, 2 bộ chốt gài (1 cho BXL AMD và 1 cho Intel), tuýp keo tản nhiệt và ốc vít các loại. Điểm cần lưu ý là bạn đọc nên đọc kỹ hướng dẫn sử dụng trước khi lắp ráp.

Giá: 945.000đ. Bảo hành 1 năm.

TRUNG DOÃN

Liên hệ:

AN PHÚ. ĐT: (08) 3925 0719.



RAZER lấn sân sang CONSOLE

LUÔN KHẲNG ĐỊNH LÀ MỘT THƯƠNG HIỆU LỚN VỀ CÁC THIẾT BỊ HỖ TRỢ CHƠI GAME CHO CÁC GAME THỦ PC, HÃNG RAZER ĐÃ VỮNG TIN TIẾP BƯỚC KHI LẤN SÂN SANG THỊ TRƯỜNG THIẾT BỊ CHO HỆ MÁY GAME CONSOLE VỚI DÒNG SẢN PHẨM TAY CHƠI GAME VÀ TAI NGHE DÀNH CHO HỆ MÁY GAME XBOX 360.

TRONG SỐ BÁO NÀY, THẾ GIỚI GAME SẼ GIỚI THIỆU ĐẾN CÁC GAME THỦ HAI SẢN PHẨM CỦA HÃNG RAZER ĐÃ ĐƯỢC PHÂN PHỐI TẠI THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM THÔNG QUA NHÀ PHÂN PHỐI ALTECH, ĐÓ CHÍNH LÀ TAY CẦM CHƠI GAME RAZER ONZA VÀ TAI NGHE KHÔNG DÂY RAZER CHIMAERA 5.1.

TAY CẦM RAZER ONZA

So với tay cầm gốc của hệ máy game gia đình Xbox 360, tay cầm chơi game Razer Onza vẫn giữ nguyên kiểu dáng thiết kế nhưng có phần hấp dẫn và đậm chất game hơn với những góc cạnh sắc gọn, vỏ màu đen nhám với logo rắn ba đầu in chìm truyền thống. Cách bố trí các nút bấm cũng không có nhiều khác biệt ngoại trừ thêm hai nút đa năng MFB (Multi Function Button) ngay vị trí của hai nút trigger, hai nút Home và Start được dời xuống phía dưới.

Sự khác biệt so với tay cầm gốc là tay cầm chơi game của Razer được trang bị những công nghệ độc quyền, mang đến độ nhạy cũng như độ chính xác cao khi sử dụng. Nút D-Pad được thiết kế mang lại sự cân bằng giữa độ nhạy và độ chính xác cao, các nút hành động (A, B, X, Y) với 4 màu đặc trưng của hệ máy Xbox 360 được sản xuất trên công nghệ Hyperesponse mang đến thời gian đáp ứng nhanh, giúp người chơi có thực hiện các hành động của nhân vật nhanh chóng cũng như thực hiện dễ dàng các cú đánh liên tiếp trong những trò chơi đối kháng. Đặc biệt là hai nút đa năng MFB, hai nút này giúp người dùng dễ dàng thực hiện được các hành động phức tạp của nhân vật.

Cũng như các sản phẩm khác, Razer cũng rất chú trọng đến việc mang lại sự thoải mái cho game thủ nên cũng đã trang bị cho tay cầm Razer Onza này dây kết nối dài đến 3m và có độ trễ gần như bằng không, quá đủ để bạn có được tư thế thoải mái nhất khi chơi game. Một tiện ích khác ở tay cầm chơi game này không thể không nhắc tới, đó chính là giắc cắm micro loại 2,5mm được bố trí ở cạnh đáy của tay cầm. Giắc cắm này giúp người dùng kết nối với micro của tai nghe Razer Chimeara 5.1 (sẽ được giới thiệu ở bên dưới) trò chuyện cũng như trao đổi chiến thuật với đồng đội trong các trò chơi tổ đội thú vị.

TAI NGHE RAZER CHIMAERA 5.1

Với những game thủ chuyên nghiệp và chịu đầu tư vào các thiết bị chơi game thì họ không lạ gì với dòng sản phẩm tai nghe chuyên game của hãng Razer. Các dòng sản phẩm tai nghe của Razer không chỉ thể hiện âm thanh sống động với chất lượng âm thanh tốt mà còn được thiết kế mang đến sự thoải mái cho game thủ.

Razer Chimaera 5.1 cũng không ngoài lệ. Tai nghe có thiết kế đậm chất game với tông đen tổng thể, gọng đeo rộng bản với hai lớp đệm ở bên trong nên rất êm ái khi đội đầu. Ngăn cách giữa hai lớp đệm và 5 chân tiếp nguồn điện để sạc pin cho tai nghe. Game thủ có thể thay đổi kích cỡ của gọng đội đầu này với 10 mức khác nhau để có được kích cỡ thoải mái nhất cho mình. Hai chụp tai hình thang được bo tròn các góc cạnh với thiết kế thoáng khí và bao bọc bên ngoài chụp tai là lớp vải nhung vừa tạo sự êm ái cho tai vừa giúp thấm mồ hồi khi sử dụng lâu.

Tai nghe Razer Chimaera 5.1 được thiết kế theo công nghệ âm thanh vòm 5.1 với mỗi bên chụp tai là loa Ma-gie có đường kính 50mm có thể phát ra âm thanh ở dải tần âm 20 – 20.000Hz, trở kháng 320 Ohm cũng như độ nhạy tiếng 105 dB với mức độ lệch tiếng +/- 2dB. Micro có thể thu được âm thanh ở dải tần 130 – 10.000Hz với tỉ lệ độ ồn >55 dB được bố trí gọn gàng ở bên phần tai trái. Sản phẩm sử dụng công nghệ sóng radio với tần số 5,8 GHz, có tầm hoạt động 10m và sử dụng 2 pin AAA để hoạt động.

Đi kèm với tai nghe là thiết bị phát sóng kiêm đế sạc dành cho tai nghe. Đế sạc này sử dụng nguồn điện 5V để hoạt động. Trên đế sạc có 3 nút điều khiển đơn giản như nút tính năng tắt/mở thiết bị, nút đồng bộ tín hiệu với tai nghe hay nút thay đổi hiệu ứng âm thanh với 3 hiệu ứng khác nhau được thể hiện qua ba màu sắc của đèn LED...

THỬ NGHIỆM THỰC TIỄN

Cả tay cầm chơi game Razer Onza và tai nghe Razer Chimaera 5.1 đều dễ dàng kết nối với máy game gia đình Xbox 360 thông qua giao tiếp USB với tay cầm hay hai cổng I/O Audio với tai nghe. Người dùng không cần phải thiết lập gì thêm mà có thể sử dụng ngay.

Tay cầm chơi game Razer Onza có thiết kế rất vừa tay, các nút bấm êm và điều khiển nhẹ nhàng. Tuy nhiên, cùm nút hành động (A, B, X, Y) do thiết kế khá chìm vào thân máy nên người dùng gần như không có cảm giác gì khi sử dụng những nút tính năng này. Tay cầm chơi game này cũng có thể sử dụng với PC thông qua giao tiếp USB và người dùng cũng chỉ cần cắm vô là sử dụng mà không cần phải cài đặt thêm bất kỳ trình điều khiển nào.

Trong khi đó, tai nghe Razer Chimaera 5.1 với công nghệ âm thanh vòm 5.1 đã tái tạo được không gian trong trò chơi rất chân thật. Người dùng có cảm tưởng như mình đang theo dõi một trận quyết đấu nãy lửa thật sự khi thử tai nghe với trò chơi Mortal Kombat, cũng như hoà mình vào một trận tennis với sự cổ vũ cuồng nhiệt của các khán giả trên khán đài trong Top Spin 3. Và cũng như tay cầm chơi game, tai nghe Razer Chimaera 5.1 cũng có thể sử dụng với PC và người dùng chỉ việc kết nối ngõ ra âm thanh trên PC với bộ phát tín hiệu thông qua giắc cắm 3,5mm.

Cả hai sản phẩm dành cho hệ máy game gia đình Xbox 360 của Razer đều đã được phân phối tại Việt Nam thông qua nhà phân phối Altech. Tay cầm chơi game Razer Onza có giá bán 1.085.000đ và tai nghe Razer Chimaera 5.1 có giá bán 4.222.000đ.

XUÂN TÙNG

Điệu rock cho bo mạch gosu

BO MẠCH CHỦ FATAL1TY Z68 PROFESSIONAL GEN3 HỖ TRỢ PHẦN CỨNG ĐA DẠNG CÙNG KHẢ NĂNG ÉP XUNG LINH HOẠT. LÀ LỰA CHỌN THÍCH HỢP ĐỂ XÂY DỰNG NHỮNG CẤU HÌNH CHUYÊN GAME MẠNH MẼ.

Fatal1ty Z68 Professional Gen3 sử dụng chipset Intel Z68; chipset đầu tiên của Intel hỗ trợ công nghệ Smart Response Technology, giải pháp lưu trữ kết hợp SDD và HDD nhằm tăng tốc độ truy xuất dữ liệu. Bên cạnh đó, BMC dành cho game thủ này còn hỗ trợ công nghệ đồ họa lai với tiện ích Virtu của Lucidlogix nhằm tận dụng sức mạnh xử lý 3D của card đồ họa rời (dGPU) và cộng nghệ Quick Sync Video của đồ họa tích hợp (iGPU) trong việc chuyển đổi định dạng phim ảnh.

Với 2 màu đỏ và đen, nổi bật với hình ảnh game thủ Jonathan Wendel (nickname Fatal1ty) trên phần vỏ hộp và có cả chữ ký trên khối tản nhiệt MOSFET trong mạch cấp nguồn BXL. Hệ thống tản nhiệt được chăm chút khá kỹ, kích thước lớn nhằm tăng tính ổn định của hệ thống khi hoạt động. Với Fatal1ty Z68 Professional Gen3, hệ thống tản nhiệt sử dụng công nghệ heatpipe, gồm 1 khối tản nhiệt trên chipset và 3 khối tản nhiệt trên các pha nguồn xung quanh BXL. Ấn tượng không kém là toàn bộ tụ điện Fatal1ty Z68 Professional Gen3 được NSX "ưu ái" trang bị loại tụ rắn mạ vàng (Premium Gold Cap). Tuy không thể so sánh với loại tụ Hi-c Cap nhưng theo ASRock cho biết tụ Premium Gold Cap cũng có tuổi thọ cao hơn loại tụ rắn thông thường khoảng 2,5 lần.

Fatal1ty Z68 Pro Gen 3 có đến 3 khe PCIe gắn card đồ rời, trong đó PCIe2 và PCIe4 cùng chia sẻ băng thông tuyến PCIe do BXL quản lý. Fatal1ty Z68 Pro Gen-3 bổ sung chip PLX PEX8608 để tách 1 phần băng thông tuyến PCIe của card mở rộng sang cho khe PCIe5 trong trường hợp người dùng cần sử dụng cả 3 card đồ họa. Việc bổ sung chip của hãng thứ ba giúp băng thông tuyến PCIe chipset quản lý không bị suy giảm khi chia sẻ kết nối với nhiều thiết bị cùng lúc. Ngoài ra, Fatal1ty Z68 Pro Gen 3 cũng là 1 trong số ít những BMC đầu tiên hỗ trợ chuẩn PCI Express 3.0 (PCIe Gen 3) hiện nay với chip chuyển kênh (Gen3 Quick Switch IC) NXP L04083B. Như vậy, khi game thủ nâng cấp BXL Intel Ivy Bridge, thế hệ BXL đầu tiên của Intel hỗ trợ PCIe Gen 3, thì băng thông của khe PCIe2 và PCIe4 cũng được "nâng cấp" tương ứng với băng thông tối đa có thể đạt là 8GT/s.

Giá: 6.800.000đ. Bảo hành 3 năm.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ:

ASROCK: FPT PHÂN PHỐI

Vừa cho máy game phổ thông

DÒNG SẢN PHẨM MỚI CỦA HUNTKEY VỚI THIẾT KẾ ĐÁP ỨNG ĐA DẠNG NHU CẦU NGƯỜI DÙNG. HỖ TRỢ CÔNG NGHỆ ACTIVE PFC CÙNG CƠ CHẾ TỰ ĐIỀU CHỈNH ĐIỆN ÁP ĐẦU VÀO (AUTOVOLT) GIÚP BỘ NGUỒN CÓ THỂ HOẠT ĐỘNG TỐT VỚI DẢI ĐIỆN ÁP ĐẦU VÀO TỪ 180 – 264V AC.

Huntkey APFC 500 thuộc dòng APFC với công suất danh định 400W, thích hợp với cấu hình phổ thông

Vỏ nguồn cứng cáp được làm bằng kim loại mạ niken. Quạt làm mát kích thước 120mm, hoạt động êm, có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Tuyến cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ được bảo vệ bằng việc có thêm 1 lớp lưới bọc, các tuyến cáp còn lại tuy không có lớp bảo vệ nhưng vẫn "chắc chắn", có khả năng chịu tải với mức điện áp 300V ở nhiệt độ khoảng 80 độ C.

APFC 500 thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.2, EPS 12V v2.91, trang bị công nghệ Active PFC với khả năng tự điều chỉnh điện áp đầu vào, khử nhiễu và giữ ổn định dòng ra cấp cho thiết bị phần cứng. Theo thông tin của NSX thì APFC 500 hỗ trợ 2 đường cấp nguồp +12V (+12V1 và +12V2) với công suất tối đa của mỗi đường cùng đạt mức 14A, đường cấp nguồn +3,3V là 19A và đường +5V là 15A (tổng công suất tải tối đa đường cấp nguồn +3,3V và +5V là 110W). Ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho BMC ATX 20+4 chân, bộ nguồn có thêm 1 nguồn thứ cấp +12V loại 4+4 chân tương thích với tất cả với các chuẩn BMC. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng gồm 4 ngõ SATA, 4 PATA, 1 FDD và 2 PCIe 6+2 chân.

APFC 500 là lựa chọn thích hợp cho những hệ thống sử dụng card đồ họa rời đáp ứng đa dạng nhu cầu người dùng gia đình, từ học tập, chơi game cho đến giải trí.

Giá 980.000đ, bảo hành 2 năm.

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ:

SOHACO – NTC. ĐT: (04) 3783 4554

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

? Em đang dự định mua tay cầm Xbox 360 loại không dây về nhưng không biết cách kết nối với PC (cài Windows 7). (soildsnake – Cộng đồng TGVT)

Tay cầm Xbox 360 cho PC loại không dây có đầu thu tín hiệu USB cắm vào máy tính. Bạn có thể tham khảo thông tin chi tiết về sản phẩm này tại *http://thietbigiaitri.net/1181/gamepad-xbox360-khong-day-chinh-hang-microsoft/.*

? Tôi mua MTXT hiệu Asus K42JA được nửa năm rồi. Từ khi mới mua cho tới bây giờ thì nhiệt độ MTXT của tôi thông thường rất cao, chỉ duyệt Web (nge nhạc, xem video) thôi thì nhiệt độ CPU lên đến 55- 60 độ C rồi (mặc dù có quạt tản nhiệt, loại hút và nhiệt độ phòng ko có nóng lắm). Còn lúc chơi các game như Dragon Age II, Far Cry 2, Crysis 2, Need For Speed: Shift 2, Assassin Creed: Brotherhoood... (các game này đều thiết lập từ Mid->Hight) thì nhiệt độ CPU còn lên đến 80 - 95 độ C, mà dùng các phần mềm đo nhiệt độ như Everest, CPUID... thì nhiệt độ CPU lúc nào cũng cao hơn GPU hết, nhiệt độ ổ cứng thì ổn định từ 44 - 50 độ C. Xin nói thêm là máy mới mua về cũng nhiệt độ như thế (loại bỏ trường hợp do bụi bám vào quạt tản nhiệt). Xin nhiệt độ chơi game tương đối "khủng" như thế lâu dài (cỡ 4 năm) thì có ảnh hưởng đến độ bền và hiệu suất của phần cứng không? (stalker_xmax – Cộng đồng TGVT)

Loại trừ các nguyên nhân gây ảnh hưởng như bụi bặm, nhiệt độ môi trường hoạt động cao, v..v.. thì nguyên nhân chủ quan là do cấu trúc thiết kế của laptop không tốt dẫn đến việc tản nhiệt linh kiện phần cứng bên trong kém hiệu quả. Về nguyên tắc thì nhiệt độ quá cao sẽ ảnh hưởng đến tuổi thọ của linh kiện phần cứng. Bạn nên đem máy tính đến trung tâm bảo hành của ASUS Việt Nam để kiểm tra và tham vấn những trường hợp tương tự. Bạn có thể áp dụng 1 số giải pháp khác như bổ sung đế tản nhiệt, hạ áp (undervolting) CPU, tham khảo thêm thông tin trong bài viết tại *www.pcworld.com.vn/A1005_117.*

? Mình cài xong Resident Evil 5 khi chạy nó báo lỗi "D3DRR_NOTAVAILABLE : mpD3D->GetDeviceCaps(adapter,devicetype,&caps)". Xin cho biết lỗi gì và cách khắc phục? (hoabando01 – Cộng đồng TGVT)

Lỗi trên xảy ra có thể do cấu hình phần ứng không đáp ứng được yêu cầu của trò chơi. Bạn hãy thử kiểm tra lại cấu hình máy tính đang sử dụng với cấu hình tối thiểu của Resident Evil 5 như sau: CPU Pentium D/AMD Athlon64 X2, RAM 512MB, VGA 256MB NVIDIA GeForce 6800/ ATI Radeon HD 2400 Pro (hỗ trợ Shader 3.0), Windows XP/ Vista, HDD trống 8GB.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính-Thế Giới Game nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT-TGG ngày càng phát triển.

"MỔ XẺ" MỘT MÁY CHƠI GAME CAO CẤP

Một bộ máy PC cao cấp để chơi game không phức tạp như vẻ ngoài của nó và bạn có thể tự lắp ráp cho mình không khó khăn gì.

Những máy PC cao cấp thiết kế để chơi game thường có vẻ ngoài trông rất phức tạp khó thể tưởng tượng. Bạn có thể thấy chúng trên các mục quảng cáo, với các ống chất lỏng làm mát màu xanh trong suốt trông như những đường ống phóng xạ. Điều này khiến nhiều người không dám nghĩ đến việc tự lắp ráp một bộ máy như thế. Thậm chí khi được đề cập đến, chuyện đó nghe chẳng khác nào việc tự lắp ráp cho mình một chiếc xe đua phân khối lớn!

Trên thực tế, một cấu hình máy PC thiết kế để chơi game hiện đại chỉ thật sự cần hai yếu tố chủ chốt. Đó chính là **tốc độ khung hình** và **tính ổn định**. Nếu tốc độ khung hình không đủ thì bạn sẽ không thể chơi các game "sát thủ phần cứng" mới thường đòi hỏi tốc độ xử lý khung hình rất cao. Cũng tương tự, nếu tính ổn định không được đảm bảo sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến hiệu suất của hệ thống. Nếu bạn chơi game mà cứ thường xuyên bị đứng hình thì thật là không hay tí nào. Chính vì vậy khi lắp ráp bất kỳ một hệ thống máy tính nào thì tính ổn định cũng luôn được ưu tiên hàng đầu.

Để đáp ứng được tốc độ khung hình, cần có sự phối hợp "nhịp nhàng" giữa hiệu suất của bộ xử lý (CPU), cũng như khả năng xử lý của card đồ họa (GPU) và thiết lập của game. Nếu bạn trang bị cho mình một hoặc hai card đồ họa GPU hiệu suất cao thì bạn có thể tối ưu hóa tất cả các thiết lập đồ họa của game và có được những trải nghiệm chơi game tuyệt vời với chất lượng hình ảnh tốt nhất.

Các máy PC chơi game hiện nay thường sử dụng ổ lưu trữ thể rắn SSD, điều này rất quan trọng trong việc giảm thời gian khởi động Windows cũng như khi chạy game. Đặc biệt với các game "nặng" thường có các dòng dữ liệu được tải liên tục từ ổ cứng thì SSD sẽ chứng tỏ được ưu thế của mình trong việc giảm đến mức tối thiểu sự gián đoạn.

Trong bài viết này, TGG giới thiệu cho các bạn một hệ thống máy tính thuộc hàng "khủng". Đây không phải là hệ thống PC mạnh nhất nhưng nó có thể chạy bất cứ trò chơi mới nào với tốc độ khung hình cao, thậm chí ngay khi bạn chơi ở chế độ hình ảnh 3D. Tổng cộng trị giá tòan bộ linh kiện lên đến 4.408 đôla Mỹ (hơn 90 triệu VNĐ) chưa tính thuế và phí vận chuyển.

Trước tiên hãy nhìn qua thùng máy **CORSAIR Graphite 600T** với vẻ ngoài khá đơn giản nhưng được thiết kế để có thể lắp ráp các linh kiện một cách

dễ dàng. Núm vặn trên đỉnh được dùng để điều chỉnh tốc độ quạt tản nhiệt nhưng ít được sử dụng khi ta có thể dùng hệ thống để kiểm soát. Tương tự nếu muốn sử dụng khe cắm USB 3.0 bạn phải kết nối với cổng USB 3.0 phía sau của bo mạch chủ.

Nhìn vào bên trong 600T có "nội thất" khá rộng rãi cho phép bạn đi dây nguồn và cáp dữ liệu ngay bên dưới khay mainboard , điều này giúp loại bỏ sự lộn xộn của dây nhợ. Bạn cũng sẽ dễ dàng nhìn thấy hệ thống làm mát bằng chất lỏng **Corsair H70** với các ống dẫn về phía quạt tản nhiệt được lắp vào sau vpthùng máy. Đây là hệ thống tản nhiệt bằng chất lỏng khép kín không cần phải thay nước. Trên thực tế, hệ thống này còn dễ lắp đặt hơn các hệ thống tản nhiệt bằng quạt thông dụng và có giá chỉ cao hơn một chút.

Thiết bị lưu trữ của bộ PC này là sự kết hợp giữa 2 ổ **SSD OCZ Vertex2 240GB** và 1 ổ **Seagate Barracuda XT 3TB**. Hệ điều hành, ứng dụng và trò chơi sẽ được cài và chạy chính trên ổ SSD trong khi ổ cứng 3TB chỉ dùng để lưu trữ các dữ liệu khác cũng như sử dụng trong việc sao lưu. Nếu chi 950 đôla Mỹ (gần 20 triệu VNĐ) để mua 2 ổ SSD là quá cao thì bạn cũng có thể chỉ sử dụng 1 ổ SSD 240 GB và 1 ổ cứng 1TB. Điều này sẽ giảm đáng kể chi phí nhưng tốc độ đọc của hệ thống vẫn nhanh một cách phi thường. Hệ thống cũng sử dụng ổ đĩa **Blu-ray Bunner** của Asus nhưng bạn có thể tiết kiệm 100 đôla Mỹ (hơn 2 triệu VNĐ) khi sử dụng ổ đọc ghi DVD thông thường.

DRAM được sử dụng là **Corsair Dominator DDR3-1600 12GB** với giá 260 đôla Mỹ (khoảng 5,3 triệu VNĐ). Bạn cũng có thể sử dụng DDR3 6GB và tiết kiệm 200 đôla Mỹ (hơn 4 triệu VNĐ) mà vẫn đáp ứng đòi hỏi từ các trò chơi.

Cặp card đồ họa **eVGA GTX 580SC** chịu trách nhiệm chính cho phần đồ họa của game, với việc sử dụng GPUs kép trong chế độ Scanline Interleave sẽ cho phép bạn chơi game với hình ảnh có độ phân giải rất cao đặc biệt khi bạn sở hữu màn hình 30 inch sẽ có thể hiển thị hình ảnh với độ phân giải 2560x1600, hay sử dụng bộ sản phẩm Nvidia 3Dvision sẽ cho hiệu ứng 3D hoàn hảo. Nhưng nếu bạn chỉ sở hữu màn hình từ 27 inch trở xuống và không quan tâm đến hình ảnh 3D thì chỉ với 1 card GTX 580 bạn đã có thể tối ưu hóa các thiết lập đồ họa cho trò chơi của mình.

Bây giờ sẽ là phần quan trọng nhất của hệ thống cao cấp này, bo mạch chủ **Intel DX58SO2** có thiết kế rất thích hợp với việc chơi game. Nhưng nó lại không phải là ưu tiên cho một hệ thống ép xung, tuy nhiên khả năng ép xung xem ra không có nhiều ý nghĩa lắm khi các CPU mới hiện nay đã có tính năng tự nâng xung nhịp của vi xử lý như công nghệ tăng tốc Turbo Boost của Intel hay như cách gọi của AMD với công nghệ tương tự là Turbo Core.

CPU mạnh mẽ được sử dụng cho hệ thống là **Intel Core i7 990X** với chuẩn 32 nanomET và **lõi 6 nhân** cho tốc độ xử lý mặc định là 3,47 GHz. Bạn cũng có thể tiết kiệm 800 đôla Mỹ (khoảng 16,3 triệu VNĐ) khi thay thế CPU Intel Core i7 940 và sử dụng hệ thống tản nhiệt RETail Intel CPU kèm theo.

Cuối cùng là "hậu phương" vững chắc cung cấp năng lượng cho cả hệ thống là bộ nguồn **Corsair AX1200** có giá 280 đôla Mỹ (hơn 5,7 triệu VNĐ) hỗ trợ tốt nhất cho GPU kép. Nhưng nếu bạn chỉ sử dụng 1 GPU thì có thể chọn bộ nguồn Corsair TX650 với giá chỉ 99 đôla Mỹ (khoảng 2 triệu VNĐ).

Nếu bạn tinh giản tất cả các linh kiện của hệ thống như những gì được gợi ý thì bạn sẽ có thể có được một bộ máy PC cao cấp để chơi game với cái gía chừng 2000 đôla Mỹ (khoảng 43 triệu VNĐ). Bạn sẽ có thể chơi game với hình ảnh có độ phân giải cao và tốc độ xử lý đáng nể. Nhưng điều quan trọng nhất vẫn là bạn có thực sự hứng thú với việc tự lắp ráp cho chính mình một hệ thống PC cao cấp hay không.

Lưu ý: Giá linh kiện, thiết bị có thể thay đổi tuỳ vào thời điểm và thị trường xuất xứ và các chi phí phát sinh khác.

KHẮC THÀNH

CHỈ SỐ BENCHMARKS

F1 2010	75 fps
Dawn of War II: RETribution	73 fps
METro 2033	43,7 fps
Stalker: Call of Pripyat	76,8 fps
HAWX2	183 fps
3DMark 2011 Extreme	3686
3DMark 2011 Performance	10095

	CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Giá (triệu VNĐ)	CẤU HÌNH TIẾT KIỆM	Giá (triệu VNĐ)
GPU	2x eVGA GTX 580 Superclocked	21,4	eVGA GTX 580 Superclocked	10,7
CPU	Intel Core i7 990X	20,5	Intel Core i7 940	5,7
Bo mạch chủ	Intel DX58SO2	5,1	Intel DX58SO2	5,1
Tản nhiệt	Corsair H70	2	RETail Intel CPU	0
DRAM	Corsair Dominator DDR3-1600 12GB	5,3	Corsair XMS3 6GB	1,4
Thùng máy	CORSAIR Graphite 600T	3,3	CORSAIR Graphite 600T	3,3
Nguồn	Corsair AX1200	5,6	Corsair TX650	2
Ổ cứng	2x OCZ Vertex2 240GB	19,6	OCZ Vertex2 240GB	9,7
Ổ cứng	Seagate Barracude XT 3TB	4,9	Seagate Barracude 7200.12 1TB	2,5
DVD	Asus BW-12B1LT Blu-ray Bunner	2,8	DVD Rewritable	0,6
Hệ điều hành	Windows 7 Ultimate	3,5	Windows 7 Home Premium	2
Tổng cộng		94		43

AI KHÔNG THÔNG MINH CŨNG... KHÓ

Các nhận xét như "game X ngu quá" hay "độ khó game Y rất khó chịu", ít nhiều đều liên quan đến AI (Artificial Intelligence - trí thông minh nhân tạo). Trong quá trình phát triển một trò chơi, AI là một trong các vấn đề mà nhiều nhà phát triển phải đau đầu, và chúng ta hãy 1 lần "đau đầu" vì nó thử xem.

AI lúc nào cũng hiện diện trong mỗi trò chơi và gây ảnh hưởng đến trò chơi. Đó có thể là thứ gì đó đơn giản như việc chọn mục tiêu cho 1 đơn vị quân, cho đến động tác phức tạp hơn là điều khiển nhịp độ game bằng cách chọn thời điểm và địa điểm đối thủ xuất hiện. Các nhà phát triển cũng có thể sử dụng AI để tạo ra mối tương quan với độ khó của trò chơi căn cứ theo khả năng tiếp nhận của người chơi. Theo đó, AI có thể được dùng trong các trường hợp như tăng cấp độ chiến thuật hoặc chiến lược của trò chơi.

Trong 1 trò chơi xảy ra 1 chuỗi các lựa chọn, được tạo ra dựa theo hiểu biết của người chơi (hoặc nhân vật chính) về các tình tiết trong trò chơi, AI trở thành công cụ tương tác rất hiệu quả. Nó có thể được dùng để tăng cường các đặc tính của trò chơi. Các nhà phát triển game có thể áp dụng đặc tính này để thay đổi nội dung trò chơi dựa trên những hành động của người chơi trong trò chơi. Bên cạnh đó, AI sẽ khiến cho trò chơi trở nên thú vị hơn, bởi nó có thể sáng tạo nên các tình huống không dự đoán trước được, và vì thế hấp dẫn người chơi nhiều hơn với những tình huống... gây té ngửa bằng các kết quả có thể là "cười ra nước mắt".

Mỗi một trò chơi, dù là đơn giản, đều có công

thức tìm đường cơ bản, hoặc sử dụng thêm vài phương pháp kết hợp của việc tìm đường và khả năng di chuyển của nhân vật, để giải quyết các thách đố. Các đoạn mã lập trình AI để tìm đường có thể sẽ chỉ sử dụng 1 lần cho trò chơi đó mà không tái sử dụng được ở trò chơi khác. Như thế thì lãng phí. Vì vậy, bước tiến lớn trong quá trình phát triển các giải pháp AI

chính là việc tiêu chuẩn hóa AI theo một chuẩn nhất định. Với tính tương thích cao, các giải pháp AI có thể được áp dụng chung cho nhiều thể loại như hành động, chiến lược, đua xe, mô phỏng,… và làm chủ được trong nhiều kiểu môi trường của game như môi trường động hoặc môi trường mở rộng lớn.

Do đó, các giải pháp AI tách rời ngày càng trở nên phổ biến, chúng cho phép đơn giản hóa quy trình sáng tạo AI từ cấp độ thấp lên cao, và dễ dàng tái sử dụng cho các trò chơi khác. Nhờ đó, AI có thể có mặt ở mọi cấp độ của game mà các lập trình viên được rảnh tay, không phải làm công việc tạo ra AI. Ở góc độ thương mại, bước tiến trên đã giúp cho các nhà cung cấp công nghệ AI mở ra các cơ hội kinh doanh mới ở nhiều đối tượng. Ví dụ như đối tượng sử dụng sản phẩm của Havok khá rộng, từ các nhóm phát triển chỉ 1-2 người đến các studio lớn, bởi vì các đối tượng này muốn tiết kiệm tài chính (không tốn chi phí đầu tư vào AI).

Những khả năng lạc quan về AI là thế, song sẽ không mấy khó khăn để nhìn ra những thách thức đối với AI. Ví dụ với môi trường của game ngày càng được mở rộng và tính động ngày càng cao, hay cùng với đó là sự vận động và các giải thuật tìm đường, các công nghệ AI sẽ cần phải tìm cách để hoàn thiện hơn. Và đó sẽ là một trong những thử thách tuyệt nhất dành cho các nhà lập trình game. Ví dụ về khả năng tìm đường, AI sẽ cần được tạo ra với tri giác cao hơn về môi trường, để đủ khả năng lựa chọn những giải pháp không những dựa trên cách thức di chuyển mà còn phải dựa vào cách thức hướng đến mục tiêu, tất nhiên là điều đó phải dựa trên những hiểu biết về những gì đang diễn ra, tránh những khu vực nguy hiểm hoặc tiềm ẩn nguy hiểm.

Theo Chris Elion, trưởng nhóm phát triển AI ở Havok, các thiết bị phần cứng mới mẻ luôn là những thử thách thú vị dành cho AI về mặt công nghệ. Phần lớn hệ thống mã lập trình AI của Havok được phát triển cho đa hệ máy, đa giải thuật hay đa tác vụ xử lý đa luồng để có thể làm nên những sự khác biệt lớn với các hệ thống mã lập trình AI của các hãng khác. Sự đa dạng hóa các nền tảng luôn giữ cho Havok luôn bận rộn với các dự án mới.

Sự phát triển của các bộ xử lý CPU và bộ nhớ RAM (về tốc độ và dung lượng) cũng góp phần làm tăng số lượng tác vụ liên quan đến AI. AI can thiệp trực tiếp vào lối chơi của game, và theo hướng này thì sẽ có thêm nhiều giải pháp để thiết kế AI cũng như những công cụ mới để điều khiển và phát triển AI. AI sẽ không dừng lại ở mức "lập kế hoạch" cho trò chơi, mà còn cần để làm nhiều thứ như tạo ký ức, tạo phong cách hành động cho nhân vật. Nhiều nhà phát triển đang tập trung phát triển vào các nhân vật thông minh để từ đó bổ sung thêm sự biến hóa trong nội dung của trò chơi. Ví dụ các nhân vật có khả năng học tập mọi thứ xung quanh mình hay tiếp thu hành động thích ứng của nhân vật trong từng điều kiện thực tại để phát triển lên mức cao hơn, qua đó tăng tính chủ động cao hơn thay vì phản ứng một cách bị động.

Bởi thế, AI sẽ cần phải thông minh và thông minh hơn nữa.

HOÀNG KIM
(Tổng hợp)

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập pcworld.com.vn/datbao

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp kinh doanh hiệu quả	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển**.
Tạp chí e++ đã có mặt tại Phòng chờ C sân bay Nội Bài và Tân Sơn Nhất.

BỐC THĂM MAY MẮN

THAM DỰ ĐỐ VUI

70C – 1216 – 018 SG

Họ và tên:.....
Địa chỉ:.....
Email:.....
Số điện thoại:.....

Không cần dán tem

Tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN
Tòa nhà Thế Giới Vi Tính
Số 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP.HCM

Ba bạn đọc tạp chí in Thế Giới Game may mắn nhất sẽ nhận được tai nghe chơi game **Soundmax AH-311**. Để tham gia chương trình này, bạn đọc vui lòng cắt phiếu trên kỳ tạp chí này, điền thông tin và gửi (miễn phí) về toà soạn. Sau ngày 10/10/2011, Thế Giới Game sẽ tổ chức bốc thăm và công bố danh sách bạn đọc trúng thưởng. Thời gian nhận phiếu hợp lệ (theo dấu bưu điện) là từ ngày 25/09/2011 đến ngày 10/10/2011.

LG TRÌNH DIỄN CÔNG NGHỆ GAME DI ĐỘNG 3D KHÔNG KÍNH

Ngày 18/9/2011 tại HN, LG Electronics đã "trình diễn" công nghệ game di động 3D không kính trước đông đảo giới trẻ HN. Tham gia sự kiện này, bên cạnh các nội dung giải thích công nghệ 3D không kính của các chuyên gia, các bạn trẻ còn tham dự vào các cuộc thi đấu và thử nghiệm game 3D vui nhộn. LG cũng trình diễn xuất hình 3D từ điện thoại 3D không kính LG Optimus 3D P920 ra màn hình TV LG 3D bằng kết nối HDMI 1.4.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

PES 2012

PRO EVOLUTION SOCCER

Có Mặt Sớm Nhất Tại HALO

(Từ 24/09/2011 - 26/09/2011)

Mua hàng ngay xin liên hệ

(08)39 144 111 - 39 144 222 Bấm phím 20

Hoặc truy cập website : www.haloshop.vn

Để biết thêm chi tiết

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT

"Mua Hàng Hiệu - Trúng Hàng Triệu"

(Áp dụng từ 01/09/2011 đến 23/10/2011
Xem chi tiết tại facebook & website của HALO)

TẶNG NGAY

Quạt Nhựa Angry Birds

Giải Nhất

iPad 2 16GB Wifi

3 Giải Nhì

NINTENDO 3DS

Tiếng Nhật + Games Gốc

100 Giải Ba

Áo Thun BATMAN

(Tặng 20 games)

Tặng Ngay Miếng Dán Màn Hình

Tặng case miễn phí cho khách hàng đang sở hữu máy DSlite

TƯ VẤN, THIẾT KẾ, MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

(Tặng 5 Games)

(Tặng 5 Games)

HDD 160GB

Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

XBox360 Slim 4GB

"Chơi Game Theo Cách Của Bạn"

Giá Tốt
chỉ 8.680.000 đồng
Phiên Bản 160GB (F.W 3.55)
(Tặng 2 Games)

iPod Shuffle

iPod Touch

Macbook Pro / Macbook Air

iPhone 4

iPod Nano

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú.
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí.
- Vô Số Phim HD Cho iPhone.

iPad phụ đề đầy đủ

82-84 Pasteur - P. Bến Nghé - Quận 1 ĐT: (08) 39 144 111 - (08) 39 144 222 - (08) 39 144 333 www.haloshop.vn

GIGABYTE™

QUẠT BIẾN TẦN KÍCH THƯỚC SIÊU LỚN

100mm LARGE FAN

100mm

★ GV-R677D5-1GD

- GIGABYTE latest 100mm Fan design
- AMD Radeon HD 6770 GPU
- 1GB GDDR5 / 128-bit
- Dual-link DVI-I / HDMI / Displayport

★ GV-R667OC-1GI

- GIGABYTE latest 100mm Fan design
- Overclock to 820 MHz
- AMD Radeon HD 6670 GPU
- 1GB DDR3 /128-bit
- Dual-link DVI-D / D-sub / HDMI

★ GV-N550OC-1GI

- GIGABYTE latest 100mm Fan design
- NVIDIA GeForce GTX 550 Ti GPU
- 1GB GDDR5 /192-bit
- Dual link DVI-I*2 / mini HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to,GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.